GRATUITA
Noviembre 2013 N 39
http://revistacreativefuture.blogspot.com.es/

CREATIVE FUTURE

REVISTA DE VIDEOJUEGOS

ANALISIS

COD GHOSTS

PREPÁRATE GHOSTS, LA FEDERACIÓN ESTA A LAS PUERTAS

ANALISIS

BEYOND: TWO SOULS

NUESTRA VIDA ALREDEDOR DE UN GRAN SECRETO

BATTLEFIELD 4

LA GUERRA NUNCA HABIA SIDO TAN REAL

XBOX 360
BIOSHOCK INFINITE
PS3
THE BUREAU XCOM DECLASSIFIED

SORTEO ANIVERSARIO

• DRAGON´S PROPHET • AC 4: BLACK FLAG • NBA 2K14 • GRAN TURISMO 6 •

EDITORIAL



DIRECTOR

BIBIANO RUIZ

COORDINADOR

JOSE ALCARAZ

DISEÑO

DISEÑO Y MAQUETACION

CRISTINA USERO

TIRA CÓMICA

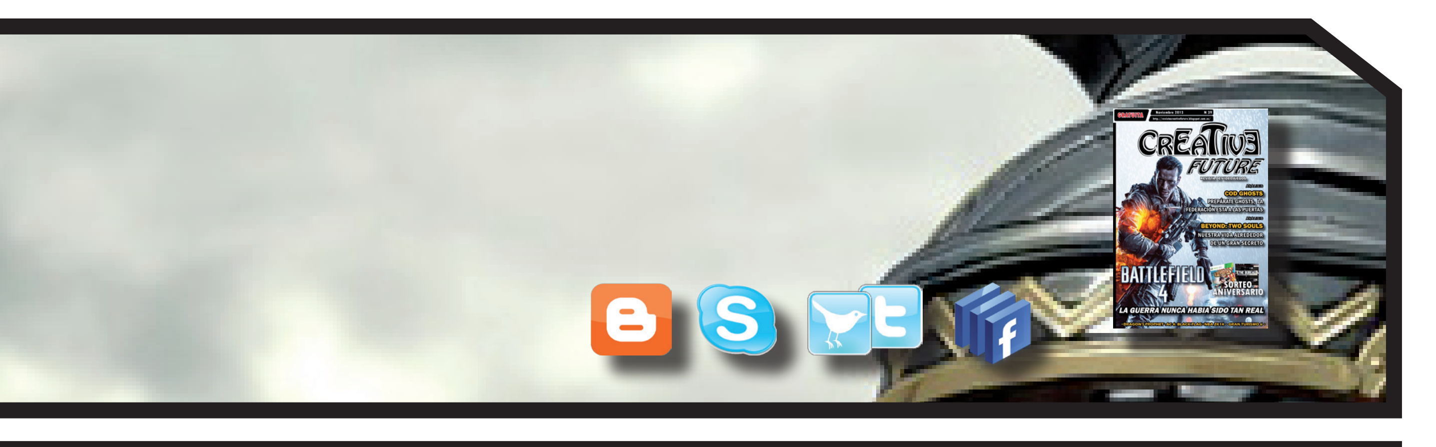
JAUME FONT

REDACCION:

CORAL VILLAVERDE
RAUL MARTIN
JESUS MAGAÑA
DAVID VAQUERIZO
ISA GARCIA

COLABORAN:

¡CREATIVE FUTURE CELEBRA SU CUARTO ANIVERSARIO CON GRANDES SORTEOS!



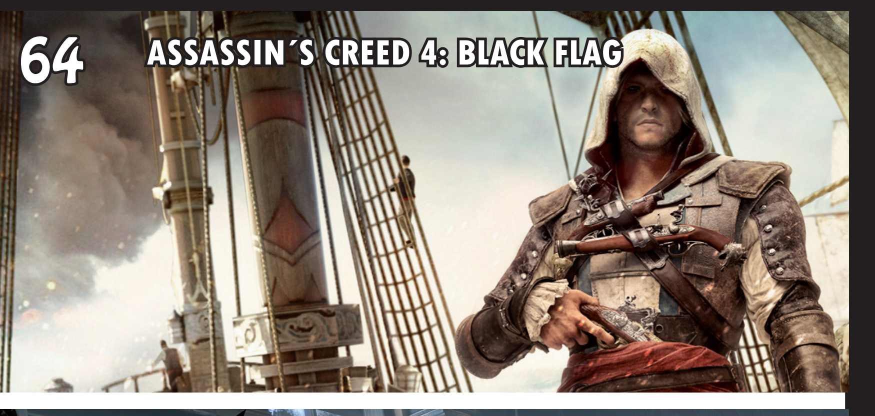
El tiempo pasa muy rápido pero por suerte muy bien para muchos. Durante este cuatro años hemos vivido muchas buenas cosas desde grandes lanzamientos a míticos eventos, nuevas consolas, consolas retro que nunca mueren, varias y enormes ferias de videojuegos, pero lo mejor es que aquí seguimos para contaros siempre todo.

Para celebrar este aniversario vamos a realizar 4 impresionantes sorteos en colaboración con Activision, 2K Games, Electronics Arts y Bethesda. De manera que os de tiempo a participar en todos haremos un sorteo en cada número y mostrando la lista de ganadores en el número posterior al comienzo del sorteo. No se te ocurra perder de vista los siguientes números por seguramente los juegos que vamos a regalar os van a gustar, y mucho.

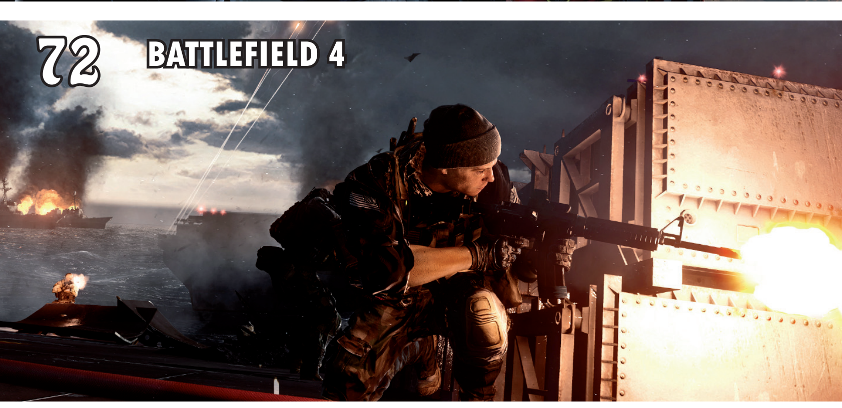
Gracias a todos por seguirnos durante este tiempo y gracias a todas las personas que colaboran para que esta revista pueda salir a la luz cada mes desde 2009.

Bibiano Ruiz
Director de Creative Future

email: prensa.CreativeFuture@gmail.com











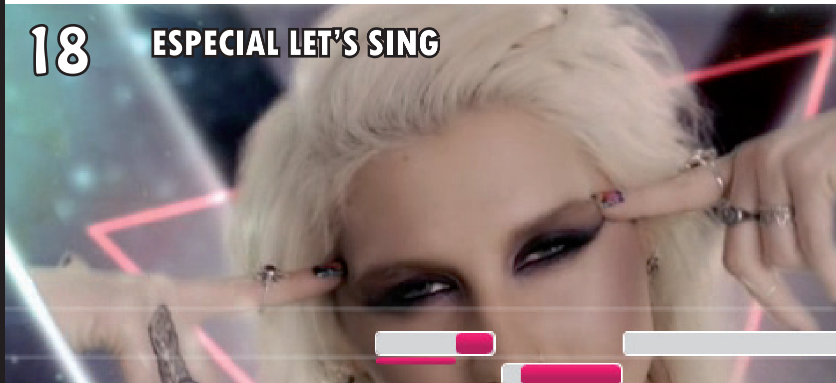
ESPECIALES

REPORTAJES

SECCIONES

ANALISIS











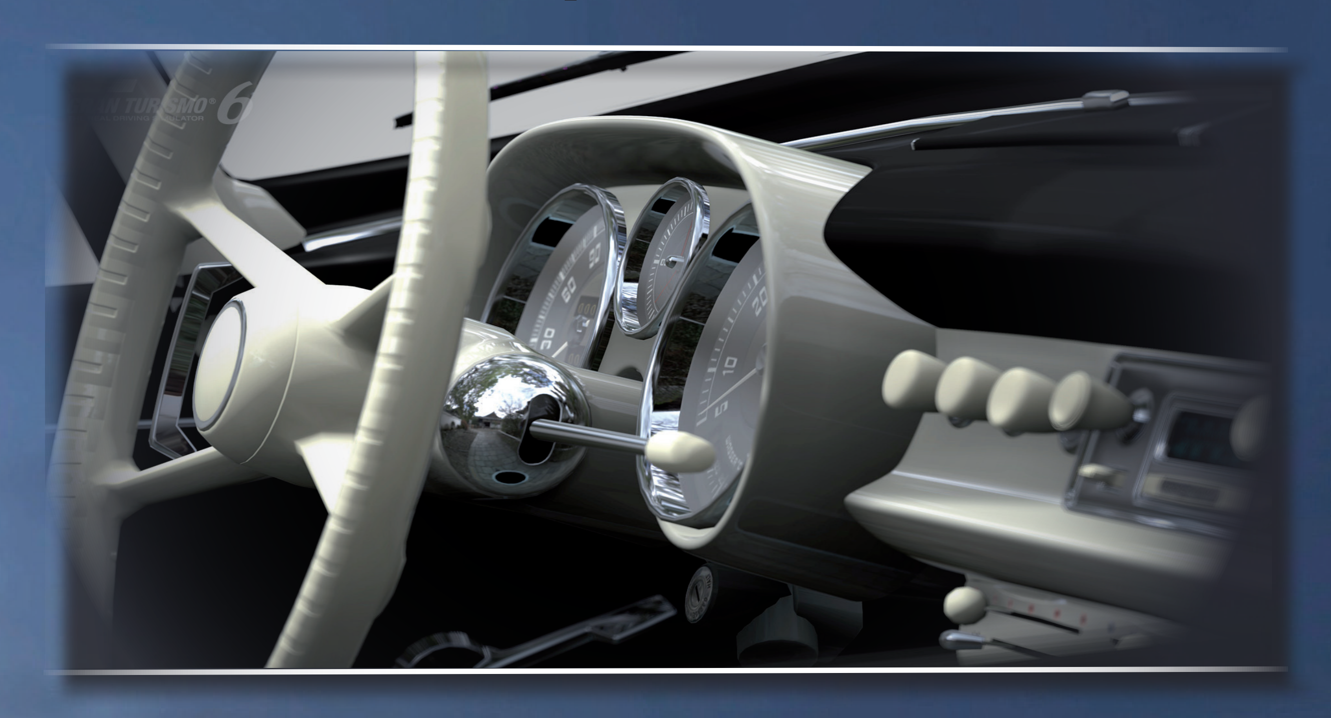


CONTAREMOS CON MÁS DE 1200 VEHÍCULOS Y CORREREMOS EN MÁS DE 71 CIRCUITOS

Regresa el mejor simulador de conducción de PlayStation, Gran Turismo 6, justo a tiempo para despedir esta generación por la puerta grande

Polyphony Digital, la desarrolladora de SONY Computer Entertainment y de SCE Worlwide Studios es la encargada (como siempre) de crear este gran juego de simulación ya que son los padres de la saga. Como ya es sabido por todos, esta desarrolladora no se dedica a sacar un juego al año, como hacen la gran mayoría, sino que se especializan en un juego en concreto y hasta que no lo tienen perfecto, no paran. Eso es algo de agradecer ya que lo importante no tiene que ser

la cantidad de juegos que se realicen sino la calidad que estos tengan. Como era de esperar, después de largos años, por fin podremos disfrutar este grandísimo juego. Pese a que ya están a la vuelta de la esquina las consolas de nueva generación, Gran Turismo 6 será exclusivo de PlayStation 3, aunque no se descarta que se haga una versión para PlayStation 4. Técnicamente, este juego va a llevar nuestra PlayStation 3 al límite ya que se reproducirá en 1080 a 60 frames. Esto quiere decir que tendrá unos gráficos brutales, tanto en circuitos como en coches.



LA CALIDAD GRÁFICA ES ABRUMADORA

Otra característica más del Gran Turismo 6 es su gran cantidad de circuitos y vehículos. Por ejemplo, como mínimo, tendremos 1.200 vehículos. Se pueden ir añadiendo más con contenidos descargables.

Además podremos modificar a placer nuestro coche con su amplia configuración. Podremos mejorar el motor, las ruedas, la aerodinámica... es decir, si sabemos del tema, podemos optimizar muchísimo un vehículo para cada circuito y en las distintas condiciones atmosféricas. En cuanto a circuitos, contaremos con 33 localidades entre las que se encuentra Andalucía. En estas localidades encontraremos 71 trazados distintos en total, donde 19 de estos, son totalmente nuevos. El resto de circuitos son bastante conocidos como puede ser el trazado de Silverstone.

En cuanto a la jugabilidad, será más de lo mismo como las pruebas para conseguir los distintos carnets, los distintos tipos de competiciones, contrarreloj...

También podremos crear nuestra propia escudería y contratar pilotos que corran por nosotros, además de poder modificar colores y choches a utilizar en la escudería.

Por ponerle una pega, seguirá sin tener una sensación de velocidad real, es decir, da la misma impresión ir a 20 km/h que a 150km/h, creo que es un detalle que deben solucionar.

Gran Turismo 6 lo tendremos en España el día 28 de noviembre en dos ediciones: la versión normal y la versión especial. La diferencia reside en que la especial contendrá una caja metálica, 20 vehículos personalizados, colores exclusivos para la personalización, uniformes, cascos, avatares, una guía para ayudarnos con los reglajes de los coches, APEX y créditos para usar en el juego.

Sin duda es un gran título que pone el punto y final a esta generación.

GRAN TURISMO 6

PLATAFORMAS: PS3

GENERO: CONDUCCION

REALIZADO POR RAUL MARTIN









Hearthstone: Heroes of Warcraft

¡Que comience la caza!

Blizzard es una desarrolladora que tiene en su haber muy buenos conocidos por todos, y aunque Hearthstone no es su primera incursión en la estrategia (veasé la saga Warcraft), si es su primer juego de cartas y además su primer juego free to play

Cuando se anunció que Blizzard iba a sacar un juego de cartas coleccionables sorprendió a muchos al embarcarse en este género, pues si bien ya tiene un juego de cartas en formato físico nunca había optado por el formato Free to Play.

De momento Hearthstone: Heroes of Warcraft se encuentra en fase beta, pero lo que podemos decir es que desde el primer momento que lo iniciamos podemos ver que nos encontramos ante un gran juego que no tiene nada que envidiar a sus competidores. Para empezar incluso la Beta está íntegramente en Español, voces incluidas, lo cual se echaba a faltar. Además es de lo más cómico escuchar como los héroes hacen comentarios durante las partidas, mientras se lanzan criaturas y hechizos que todo fan del universo Warcraft reconocerá al instante, como los Murlocs o los misiles arcanos. Ya desde el primer momento podemos ver que es un juego que va a tener gran diversidad y estrategia para ganar cada partida, pero no os preocupéis pues como todo juego de blizzard es sencillo de manejar, aunque no de dominar pues tiene

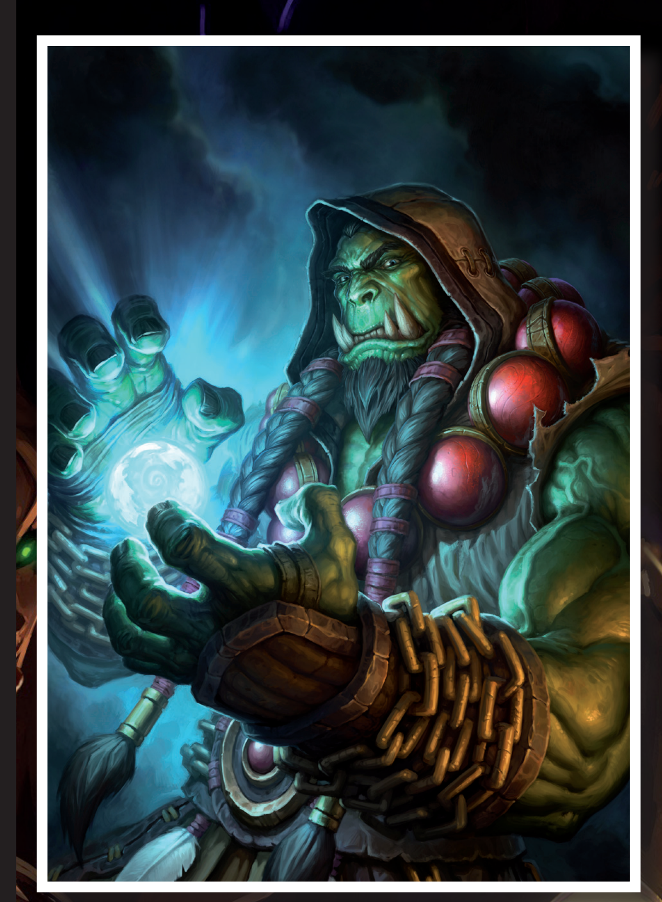


muchas cosas que necesitaremos para ganar las batallas por turnos.

Al principio tendremos un tutorial mostrándonos como usar las distintas cartas. También podremos realizar combates de entrenamiento, que no solo nos ayudaran a mejorar nuestro juego sino que también, al realizarlos, desbloquearemos otros personajes con los que poder jugar y nuevas cartas. ¿Y de qué sirve desbloquear nuevos personajes? Muy sencillo cada héroe tiene una habilidad especial única, así como cartas únicas, por lo que según nuestro modo de juego nos interesará uno u otro. Además partiendo de una de las clases, podremos crear nuestro propio mazo de 30 cartas, a elegir de entre las 300 existentes ahora mismo. Aunque como ya he dicho no estarán todas desbloqueadas, para ello tendremos que ganar partidas, comprar sobres de cartas y crear cartas a partir de otras.

Respecto a los combates tendremos que aprender a manejar bien nuestra baraja, porque no todo será atacar y listo. Cada criatura de nuestro mazo tendrá un coste de invocación, y para ello usaremos los cristales de mana. Empezaremos con un solo cristal y cada turno nos irán dando otro más hasta un total de 10. Además cada turno se regeneraran los cristales que hayamos usado.

>>





Otra de las características de las criaturas será los puntos de ataque y defensa. Los puntos de ataque serán siempre los mismos a no ser que o nosotros o nuestro contrincante los modifiquen con hechizos, sin embargo los puntos de defensa irán bajando a medida que nuestra criatura reciba daño hasta llegar a cero, momento en que muere.

A parte de todo esto tendremos que tener en cuenta un detalle más, algunas criaturas tienen habilidades especiales, como pueden ser robar una carta al entrar al campo, dañar al oponente o la habilidad provocar que obliga a las criaturas del enemigo a que la ataquen. Otro tipo de cartas que nos encontraremos son los hechizos que pueden ser de todo tipo, dañinos, sanadores, congeladores... Un detalle importante de los hechizos es que estarán ligados la mayoría al tipo de héroe que hayamos elegido. Por supuesto también tienen su coste de invocación y la mayoría son de un solo uso y su efecto solo dura un turno.

A la hora de combatir es más o menos como otros juegos del género, solo que no habrá posibilidad de defensa, es decir, podemos atacar tanto a las criaturas como a nuestro propio rival directamente. Eso es un punto fuerte de la estrategia del juego, pues deberemos decidir que nos compensa más a la hora de atacar, ya sea eliminar a las criaturas en el tablero o quitarle puntos a nuestro rival, pues de ello de-

penderá nuestra victoria o derrota. Gráficamente veremos el estilo característico del universo Warcraft y las animaciones aunque no sean espectaculares cumplen con su objetivo y son originales. En cad carta veremos unos diseños muy vistosos y elegantes. La interfaz de usuario también está muy lograda, sencilla pero nos da todo lo que necesitamos.

Tanto la banda sonora como los efectos de las cartas también están muy conseguidos metiéndonos en la partida de una forma muy entretenida. Y como ya he dicho las frases que los personajes usan son de lo más cómicas y ver a grandes personajes lanzarse insultos, enfadarse cuando pierden una carta o alegrarse cuando ganan da un aliciente más al juego.

Por último decir que aunque con algunos errores, el juego está muy avanzado aún en su fase beta y pese a no tener una fecha de lanzamiento, es un juego que dará mucho que hablar por su carisma y por su adicción.

Esta vez ganas tú...

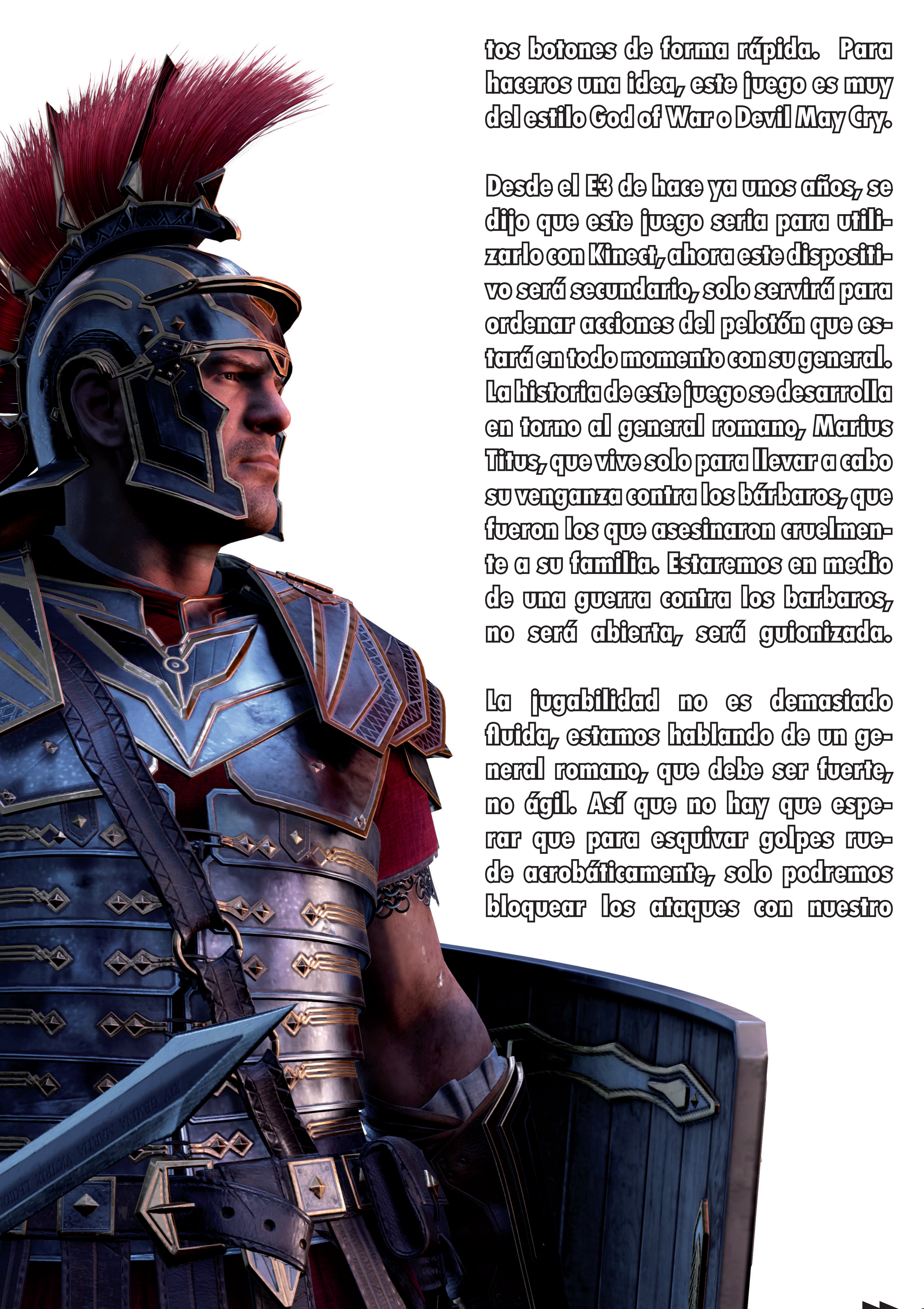




LA VENGANZA SERÁ EL MOTOR ES ESTA IMPACTANTE HISTORIA

Crytek ha sorprendido a todos desarrollando un juego basado en la antigua Roma cuando nos tiene acostumbrados a juegos futuristas como son los Crisis

Hay que decir que para consola, la lista de juegos basados en esta época son reducidos, y aún más siendo desarrollado por grandes compañías. Sabiendo esto, se agradece que Crytek se atreva a mostrarnos esta época. Además gracias a este título podremos ver en acción su motor gráfico, cryENGINE 3, en consolas de nueva generación, en este caso, al ser exclusivo, solo estará en XBOX ONE. Con ese motor gráfico en una consola de nueva generación es indudable que la calidad gráfica de este título será brillante, es más, podemos ver su calidad tanto en los trailers como en la demo que facilitan. Hay que decir que Ryse no es para personas sensibles ya que es muy... visceral. Ryse: Son of Rome es un juego hack &slash mezclado con multitud de acciones QTE, que para el que no sepa que es esto, es cuando el tiempo se ralentiza y tienes que pulsar distin-



tos botones de forma rápida. Para haceros una idea, este juego es muy del estilo God of War o Devil May Cry.

Desde el E3 de hace ya unos años, se dijo que este juego seria para utilizarlo con Kinect, ahora este dispositivo será secundario, solo servirá para ordenar acciones del pelotón que estará en todo momento con su general. La historia de este juego se desarrolla en torno al general romano, Marius Titus, que vive solo para llevar a cabo su venganza contra los bárbaros, que fueron los que asesinaron cruelmente a su familia. Estaremos en medio de una guerra contra los barbaros, no será abierta, será guionizada.

La jugabilidad no es demasiado fluida, estamos hablando de un general romano, que debe ser fuerte, no ágil. Así que no hay que esperar que para esquivar golpes ruede acrobáticamente, solo podremos bloquear los ataques con nuestro

RYSE: SONS OF ROME

PLATAFORMAS: XBOX ONE

GENERO: ACCION

REALIZADO POR RAUL MARTIN

escudo. Lo bueno de esto es que si bloqueas bien un ataque, podrás dejar con la guardia baja a tu oponente para asestarle el golpe de gracia. Un detalle a destacar es su multijugador donde estaremos en la arena junto a un amigo, ya sea luchando juntos contra las hordas que vengan o luchando un cara a cara para ver quién es más hábil con la espada. Es un juego bastante adictivo no porque tenga un ritmo frenético, mas bien, porque es realista, pausado, es como si se moviese un gladiador normal, sin florituras subrrealistas. Además la integración de Kinect puede ser un acierto, aunque habrá que esperar a probarlo. Para aquellos que os vayáis a comprar la XBOX ONE este es un título que tenéis que tener.

LA IMPLEMENTACIÓN DE KINECT SERVIRÁ PARA DAR ÓRDENES A TU PELOTÓN



DESCARGA TODOS NUESTROS NÚMEROS DESDE NUESTRO BLOG



REVISTA DE VIDEOJUEGOS



LLEGAN DOS NUEVOS JUEGOS DE LA COLECCIÓN LET'S SING

Llevábamos tiempo esperando un nuevo juego de cantar para aumentar nuestra lista de canciones y así poder invitar a nuestros amigos y divertirnos un rato cantando, y parece que nuestra espera a terminado porque dos nuevos juegos ha llegado Let's Sing 2014 y Let's Sing 6 Versión Española

Estos dos juegos editados por Deep Silver y desarrollados por Voxler han sido publicados este mes para la consola Nintendo Wii y son compatibles con Wii U.

Hemos visto publicados muchos juegos de la colección Let's Sing, pero claro

como siempre hay nuevas canciones siempre iremos disfrutando de nuevas ediciones para nuestras consolas.

Esta vez hemos recibido dos ediciones, la primera Let's Sing 6: Versión Española. Este juego llega con 30 bombazos musicales de música española. Temas nuevos y éxitos de siempre como Sarandonga de Lolita o por ejemplo El Beso de Pablo Alborán. La lista completa de canciones es esta:

Alejandro Sanz - Mi marciana
Auryn - Heartbreaker
Cali y El Dandee - No Digas Nada
Carlos Vives - Volví a Nacer
Efecto Mariposa - Y no me crees
Efecto Pasillo - No importa que Llueva
Fangoria - Dramas Y Comedias
Henry Mendez - Mi reina
Jarabe De Palo - Bonito
Lagarto Amarillo - Culpable
Lolita - Sarandonga
Los Rodríguez - Palabras más, palabras menos
Macaco - Love Is The Only Way
Maluca - El tigeraso
Melendi - Tu Jardin Con Enanitos
Nena Daconte - Disparé
Ojos de Brujo - Todos mortales
Pablo Alboran - El beso
Pablo Alboran - PerdónamePaula Rojo - Solo Tu
Rasel - Viven
Efecto Pasillo – Pan y mantequilla
Tonino Carotone - Me cago en el amor
Xriz - Me Enamoré
Yanela Brooks - Mondays
James Arthur - Impossible
Bruno Mars - Locked Out Of Heaven
Lady Gaga - The Edge of Glory
Carly Rae Jepsen - Call Me Maybe
Usher ft Pitbull - DJ Got Us Falling In Love

El otro juego que ha visto la luz es Let's Sing 2014 donde no contamos con canciones españolas pero si canciones famosas y conocidas por todo el mundo como Die Young de Carly Rae Jepsen y Take On Me de a-ha. Podemos cantar hasta cuatro personas eligiendo una de las 40 canciones que incluye. El listado completo es:

Lady Gaga - The Edge of Glory
Bruno Mars - Locked Out Of Heaven
Olly Murs feat. Flo Rida - Troublemaker
Carly Rae Jepsen - Call Me Maybe
James Arthur - Impossible
Lykke Li - I Follow Rivers
Ke$ha - Die Young
Maroon 5 - One More Night
Usher feat. Pitbull - DJ Got Us Fallin' In Love
Imagine Dragons - Radioactive
Tinie Tempah - Written In The Stars
Martin Solveig feat. Dragonette - Hello
Sean Paul - Get Busy
Plain White T's - Hey There Delilah
Kylie Minogue - I Should Be So Lucky
OneRepublic - Apologize
Gwen Stefani feat. Akon - The Sweet Escape
The Gossip - Heavy Cross
Bruno Mars - When I Was Your Man
Culture Club - Do You Really Want To Hurt Me?
Natalia Kills - Mirrors
La Roux - Bulletproof
Jessie J - Domino
James Morrison feat. Jessie J - Up
Florence + The Machine - Shake It Out
The Bangles - Eternal Flame
Dexy's Midnight Runners - Come On Eileen
All Saints - Never Ever
Ellie Goulding - Lights

PLATAFORMAS: WII, WII U

GENERO: CANTAR

REALIZADO POR CRISTINA USERO

Shaggy - Boombastic
En Vogue - My Lovin' (You're Never Gonna Get It)
Amerie - 1 Thing
Lionel Richie - All Night Long
Blondie - Heart of Glass
Reel 2 Real - I Like To Move It
Simple Minds - Don't You (Forget About Me)
A-Ha - Take On Me
Nelly Furtado - Say It Right
Owl City - Fireflies
Village People - YMCA

NO SOLO LOS BUENOS CANTANTES SERÁN LOS QUE CONSIGAN PUNTOS

Entre los diferentes modos de juegos tenemos uno para interpretar versiones para solista o competir con cuatro amigos en el modo dueto, batalla y cooperativo. La gran diferencia de los juegos de Let's Sing es que no solo se valoran a los grandes cantantes, con el avanzado sistema de puntuación que incluye por letra califica también la dicción, la dinámica, el ritmo y el tono de voz, ya no podréis ganar solo tarareando la canción. Los dos juegos vienen en dos ediciones una con dos micros y otra sin micro para que lo que ya hayan disfrutado de otra edición y no tengan la necesidad de comprar unos nuevos.

ESPECIAL DLCs

SAINTS ROW IV



Saints Row IV aumenta sus horas de juego con tres magníficos DLCs

El jefe de Los Santos es elegido presidente de los Estados Unidos y se lleva a toda su banda con él a la casa blanca. Tras un corto comienzo donde veremos que nos vamos a encontrar más adelante, de camino a la sala oval iremos viendo como interactuar con los demás personajes será divertido y por supuesto alocado. No será raro encontrar gente en la casa blanca ofreciéndonos una fuga y quedarnos con las ganas o simplemente pegar a alguien porque se nos ha antojado así.

Este comienzo parece demasiado bonito, o al menos lo quiere aparentar pero, no todo son rosas en este mundo. De pronto, justo antes de que nuevo presidente quiera dar una charla a su país, unos extraterrestres atacan la tierra y se comienzan



a llevar gente a otro lugar. Tras intentar detenerlos finalmente nos llevarán a una simulación de una ciudad llamada Steelport donde pronto comenzaremos a aprender poderes y habilidades que nos darán cientos de posibilidades para que reine el caso en la ciudad y así poder escapar de las garras del alienígena Zinyak, el abuelo de los alienígenas.

Así comienza este juego que ya conocíamos y si no sabíais de qué va podéis leer el análisis completo en nuestro número 37.

SUPER SAINTS PACK (2,99 €)



Los héroes siempre son reconocidos por sus particulares vestimentas pero ¿Ellos no necesitan cambiarse y lavar la ropa? Por eso motivo llega este super pack con el cual podremos renovar el vestuario con una gran variedad de disfraces.

PIRATE'S BOOTY(2,99 €)



PLATAFORMAS: 360, PS3, PC

GENERO: ACCION

REALIZADO POR ISA GARCIA

Si no os gustan los coches cotidianos no os preocupéis porque con este pack contaremos con nuestros propio barco con ruedas y su peculiar arsenal, el Scallywagon. Nuestras armas para nuestros personajes como el letal gancho en la mano y un arma de pólvora. También la vestimenta autentica para ser un buen pirata, una pata de palo y un parche para el ojo, lo que nos dará un aspecto perfecto.

ENTER THE DOMINATRIX (6,99 €)



Este DLC da una visión alternativa de la invasión Zin, Zinyak y las legiones de su imperio de aliens. Estos atrapan a los Santos en un mundo virtual gobernado por un loco programa conocido como el Dominatrix. Para impedir sus nefastos planes y escapar hacia el mundo real, los Santos tendrán que medirse a su ejército de cojitrancos y trabajadoras del sexo , cerrar el simulador demente y hacer aliados improbables en su camino. También incluye el regreso de algunos de los personajes favoritos de los fans.



Con el anuncio por parte de Sony en la pasada Gamescom de un juego llamado Shadow of the Beast para PS4, a más de uno/a con corazón retro se le pusieron mariposas en el estómago, y es que Shadow of the Beast es quizás uno de los juegos más recordados de principio de los 90´s.

Shadow of the Beast básicamente es un juego de scroll lateral producido por Reflections Interactive y distribuido por Psygnosis en 1989 para Commodore Amiga, y que debido al éxito, fueron hechos ports a infinidad de sistemas y dando a una saga que llegó a la trilogía durante los 90´s.

La importancia de Shadow of the Beast se debe a la unión de muchos factores, desde el diseño y atmósfera del juego, la cantidad de colores en pantalla para la época, el scroll parallax para dar profundidad de 12 planos, la banda sonora del juego por David Whittaker (Obliterator, Speedball) realizada en samples de alta calidad y hasta el diseño de la portada por Roger Dean, artista, diseñador e ilustrador de fantasía muy conocido por diseñar portadas de discos de grupos de rock como YES o ASIA. Todo el conjunto hacía de Shadow of the Beast algo de mucha calidad y mimo en la edición y distribución que llamaba la atención por aquella tiempos, convirtiéndose en uno de los clásicos del Commodore Amiga.

Bien, pero... ¿de qué va Shadow of the Beast?....ese es otro de sus puntos fuertes, la historia: Todo comienza con Aarbron, quien fue secuestrado de niño por Lord Maletoth para convertirlo en su sirviente guerrero, corrompiendo su mente con magia negra, transformándolo en una Bestia dedicada a servir sus viles propósitos...pero todo cambia cuando Aarbron recupera su consciencia humana al presenciar la ejecución de un hombre al que reconoció como su padre...finalmente Aarbron buscará venganza por los actos de Lord Maletoth y por la Bestia en la que lo ha convertido...

El éxito de Shadow of the Beast logró que se portara prácticamente a todos los sistemas de la época, Atari ST, PC, Amstrand CPC, Commodore 64, ZX Spectrum, Mega Drive/Genesis/ Mega CD, Sega Master System, Atari Lynx, FM-Towns y PC-Engine TurboCD.

Las versiones más reseñables a parte de la de Amiga son las de Megadrive, que lograron bastante éxito, su versión de MegaCD, que incluía FMV para las intros y soundtrack remasterizado con voces y diálogos a parte de retoques gráficos y ajustes en la dificultad, porque si, como juego de la época la dificultad era elevada.

El último port que se hizo fue para la PC Engine TurboCD y el FM-Towns en el 1992, que recibieron, intros animadas y fue el que tuvo el soundtrack en mejor calidad.

En 1990 justo tras el éxito de Shadow of the Beast llegó su secuela, Shadow of the Beast II, no tan impactante como fue la primera, pero conservando el éxito y la calidad mejorando algunos aspectos gráficos pero sin scroll parallax. Nos encontramos a Aarbron con forma medio bestia medio humano en busca de su hermana secuestrada por un antiguo sirviente de Lord Maletoth llamado Zelek que lo mantendrá ocupado una vez más con una alta dificultad. Tim Wright se encarga del soundtrack manteniendo el nivel del antecesor y Roger Dean otra vez con su toque especial en la portada. Claramente llegaron los ports a diversos sistemas, aunque esta vez solo llego a consolas a Megadrive/Genesis/MegaCD y PCEngine TurboCD con algunos cambios en mapeados, cinemáticas y demás...

Finalmente en 1992 llega la tercera parte, y por ahora ultima de la saga...Shadow of the Beast III, que esta vez llegó únicamente al Commodore Amiga, quizás es la parte más floja de la saga, Aarbron con aspecto humano intentará acabar finalmente y de una vez por todas con Lord Maletoth. El juego apareció con una portada que nada tenía que ver con las de Roger Dean, aunque cumplía su misión, el juego mantenía el nivel aunque por esas fechas ya no sorprendía técnicamente, aunque volvió el scroll parallax como en el primero, la música volvió a encargarse Tim Wright ,una dificultad más ajustada y gameplay menos arcade.

Por ahora esa es la trilogía de Shadow of the Beast, pero claro...lle-







ga la Gamescom 2013 y Sony saca de buenas a primeras un teaser de un nuevo juego de su consola PS4 llamado Shadow of the Beast.

Poco se puede apreciar de lo que será este nuevo Shadow of the Beast, aunque parece que será un reboot de la saga desarrollado por Heavy Spectrum Entertainment Labs, seguramente un hack&slash en el que desataremos nuestra bestia desmembrando enemigos....a ver con que nos sorprenden. Como curiosidad podemos comentar que en el juego Lemmings, tenemos dos fases tributo a Shadow of the Beast I y II con música y gráficos de estos, o que la versión de Megadrive al ir a 60hz en USA, era tan difícil que era prácticamente injugable...la SNES tuvo su versión de Shadow of the Beast, pero nunca fue distribuido finalmente, inferior gráficamente al de Megadrive.





Azeroth se encuentran al borde de una guerra que determinará el destino de dos mundos. World of Warcraft: Warlords of Draenor es la quinta expansión del galardonado juego de rol multijugador masivo online de Blizzard Entertainment, que enviará a los jugadores al mundo de Draenor en un momento decisivo de su historia para derrotar o apoyar a las leyendas del brutal pasado de Warcraft

"Warlords of Draenor ofrece a los jugadores la ocasión de asumir un papel clave en uno de los conflictos más importantes de la saga de Warcraft", dijo Mike Morhaime, presidente ejecutivo y cofundador de Blizzard Entertainment. "Esta expansión también incluirá características que permitirán a todo el mundo meterse de lleno en la acción, tanto si ya han jugado a WoW previamente como si es la primera vez que pisan Azeroth".

¿Y que novedades nos trae esta expansión a parte del viaje temporal? La principal, un nuevo terreno para explorar que nos permitirá subir hasta el nivel 100. Otro factor determinante que traerá es que nada más entrar podremos crear un personaje nivel 90 para adentrarnos directamente en los nuevos territorios que han creado, junto con los modelos y animaciones de personajes que serán renovados. Los orcos,

los humanos y otros habitantes conocidos de Azeroth ahora tendrán la misma calidad visual que las razas más nuevas, sin perder ni un ápice de su estilo y personalidad. Otra novedad que llevaban tiempo pidiendo los fans de WoW es la de crear nuestra propia fortaleza, una ciudadela expandible y personalizable que será nuestra base de operaciones. Además según vayamos ampliándola y mejorándola podremos reclutar aliados y seguidores PNJ que vivirán en la base, recolectaran recursos y realizaran las misiones que nosotros les ordenemos.

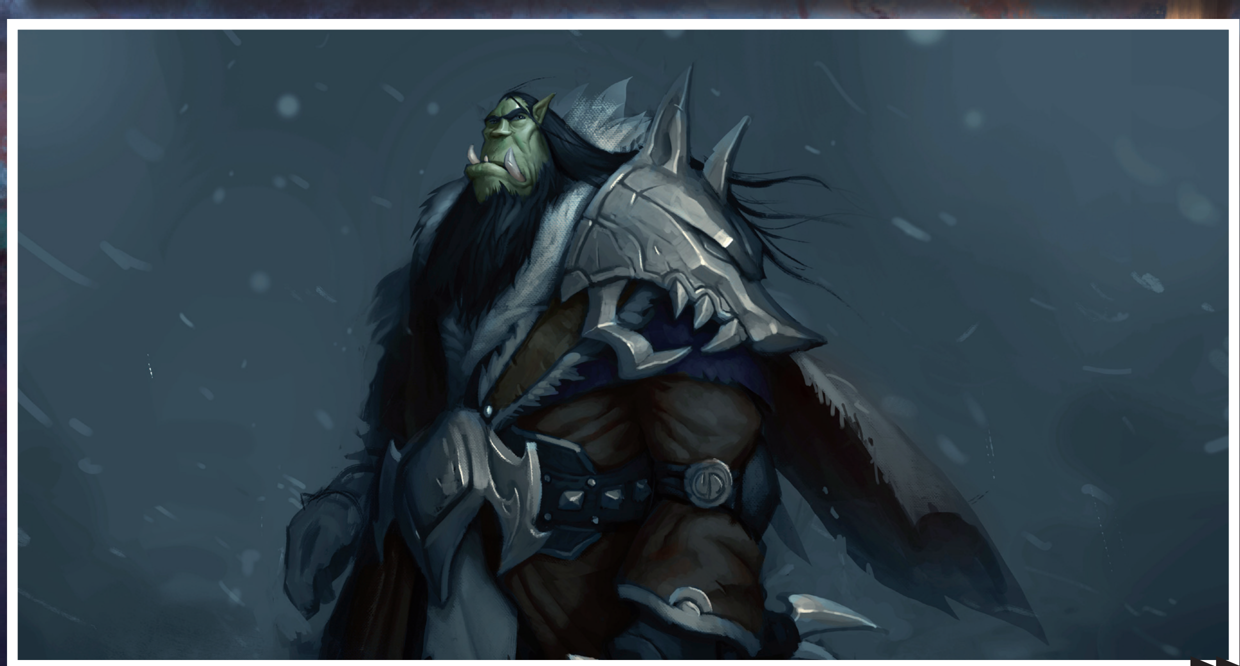


También incluirá mejoras en el sistema de misiones diseñadas para fomentar la exploración y añadir un factor imprevisible a las aventuras de los jugadores. A medida que tus aliados y tú obtengáis victorias contra la Horda de Hierro, seréis debidamente recompensados: cualquier misión puede otorgaros aleatoriamente recompensas poco comunes u objetos épicos. Otra de las mejoras que incluirá será el inventario, Los objetos de misión dejarán de ocuparnos espacio. Podremos asignarle a cada bolsa que tipo de objeto queremos que contenga y al recogerlos irán directamente a esa bolsa. Además los bordes de los iconos de los objetos se colorearán para indicar la calidad de objeto



y los objetos grises tendrán el icono de una moneda de oro. Y por fin dejaremos de tener la necesidad de cargar con los componentes de nuestra profesión pues podremos crear cosas estando los materiales en el banco. Endefinitiva,unagrancantidaddematerial nuevo por ver, investigar y disfrutar, así como unas mejoras que los jugadores llevaban tiempo pidiendo.







La gran feria de videojuegos en España ha tenido lugar nuevamente en Madrid. Es la tercera feria que vemos en los últimos cuatro años pero la primera edición de Madrid Games Week



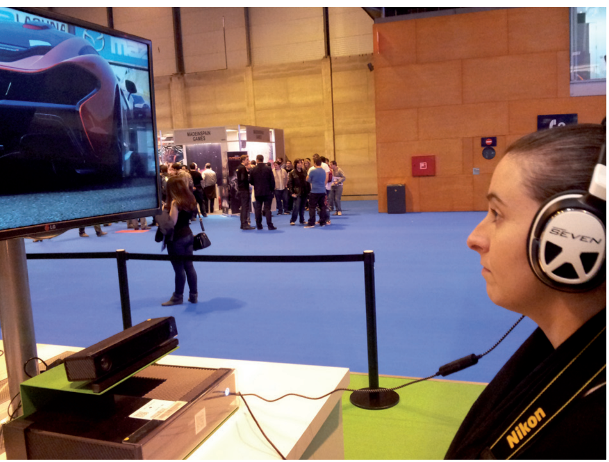
Una vez más nos hemos desplazado a Madrid para vivir en vivo y en directo esta gran feria que tantas novedades y sorpresas levanta entre todos los asistentes. En verano ya visitamos Gamepolis, I Festival de Videojuegos de Málaga la primera feria de videojuegos organizada en la zona Sur de España donde pudimos ver torneos de juegos como son League of Legends (LoL), Fifa 13, Call of Duty: Black Ops II, NBA 2K13 o Super Street Fighter IV, un gran zona retro y muchas tiendas de merchandising; y ahora en Madrid nos encontramos con eso y mucho más.



Para los que habéis estados desconectados del mundo de los videojuegos totalmente, y aislados en una isla sin ningún tipo de comunicación con el exterior os podemos decir que esta feria estuvo abierta los días 8, 9 y 10 de noviembre para todos los públicos y el día 7 exclusivamente para profesionales y prensa. En esta feria vimos a grandes empresas de videojuegos: Activision Blizzard, Badland Games, Electronic Arts, Microsoft Ibérica, Namco Bandai Games Ibérica, Nintendo España o Sony Computer, aunque el número total fue de 23.

El recinto contaba con más de 550 puestos de consolas donde pudimos probar desde la nueva PlayStation 4 y la Xbox One hasta la Nintendo 3DS o la Vita, aunque como está claro las más ocupadas eran las consolas de nueva generación que muy pronto verán la luz pero las cuales solo se pudieron probar por los privilegiados que estuvieron en el evento. También se mostraron más de 150 títulos, videojuegos que aún no han pisado las estanterías de las tiendas ni de nuestras casas como Dead Ri-







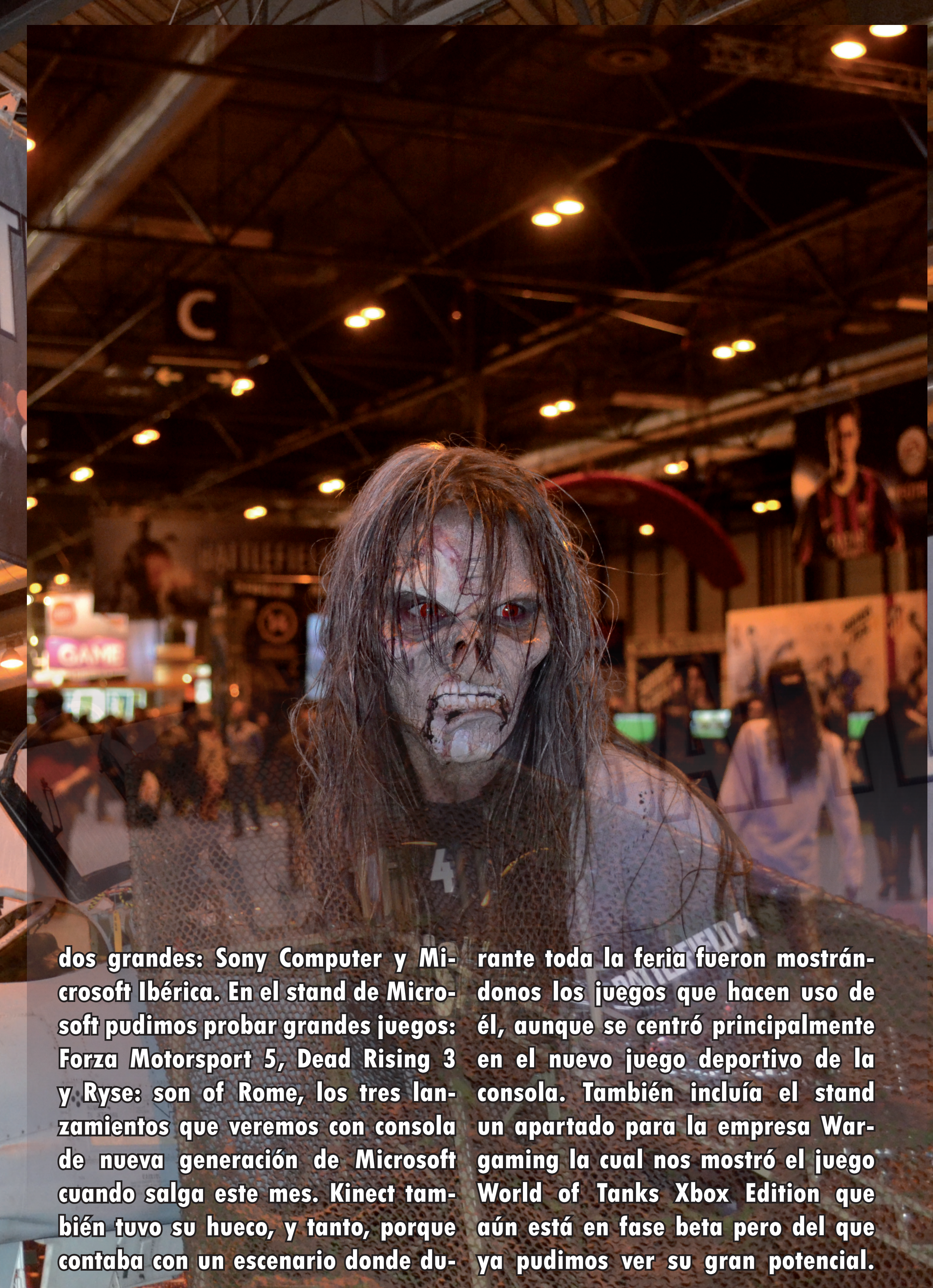


sing 3, Dark Souls II y Killzone Shadow Fall, otros recientes que están disponibles desde hace muy poquito como Assassin's Creed Black Flag, Battlefield 4 y Call of Duty Ghosts y algunos con un poquito más de tiempo pero que no por ello dejan de ser buenos juegos y una gran alternativa para estas navidades. Para que os hagáis una idea de la gran expectación que hubo y la aceptación por parte de la gente podemos decir que asistieron más de 52.000 personas

>>



repartidas en los diferentes días que por supuesto ya os imagináis las colas que os podíais encontrar a la hora de probar un juego. Tanto el sábado como el domingo se agotaron las entradas consiguiendo el aforo máximo y la media de persona por puesto fue de 95 usuarios, unas cifras impresionantes, aunque normal teniendo en cuenta que España es el cuarto país de Europa con más jugones y el sexto si nos vamos a estadísticas mundiales. Dejamos las estadísticas y nos metemos en que tuvimos dentro de la feria. Como os imaginareis cada empresa tenía su propio stand con todos sus juegos y enseñando sus ases bajo la manga. Nada más entrar en la feria, y justo avanzando hacia el pasillo central teníamos las



dos grandes: Sony Computer y Microsoft Ibérica. En el stand de Microsoft pudimos probar grandes juegos: Forza Motorsport 5, Dead Rising 3 y Ryse: son of Rome, los tres lanzamientos que veremos con consola de nueva generación de Microsoft cuando salga este mes. Kinect también tuvo su hueco, y tanto, porque contaba con un escenario donde durante toda la feria fueron mostrándonos los juegos que hacen uso de él, aunque se centró principalmente en el nuevo juego deportivo de la consola. También incluía el stand un apartado para la empresa Wargaming la cual nos mostró el juego World of Tanks Xbox Edition que aún está en fase beta pero del que ya pudimos ver su gran potencial.



Sony Computer no quería ser menos y nos mostró todo su repertorio en un gran stand donde contó con la colaboración de 2K Games que trajo sus juegos para probar tanto en PlayStation 3 como en PlayStation 4, incluso nos trajo alguna sorpresilla como la presencia de Rudy Fernández y Sergio Llull que estuvieron presentación el juego de baloncesto NBA 2K14 para PlayStation 4. Para ayudarnos con la relajación y para calmar el ansia pre PS4 nuestros amigos de Sony trajeron al maestro Shaval que nos estuvo dando algunos consejos que fueron más que útiles para liberar esta tensión. ¿Qué juegos más podíamos probar en este stand? Gran Turismo 6, Drive Club, The Last of Us, Beyond Two Souls... La verdad es que contábamos con mucha variedad y no podemos olvidar que había un apartado dedicado a su consola portátil, PS Vita.

Electronic Arts trajo parte de un caza, no penséis que una réplica ni un montaje, no, era uno original, aunque trajo solo la parte delantera, unos cinco metro de avión para decorar la parte de guerra dedicada a Battlefield 4. Unos cuantos soldados y algunas armas completaban este arsenal junto con una gran hilera de consolas para probar las características del juego echando unas cuantas partidas. Los Sims 3 y su





juego de futbol por excelencia, Fifa 14, completaban el resto del espacio establecido para esta desarrolladora. Pudimos ver también una competición de Fifa 14 y de Battlefield 4 donde pudimos escucharlos con sus propios comentaristas y todo.

Nintendo Ibérica nos mostro un gran stand con Wii, Wii U, 3DS, 2DS,... todas sus consolas y docenas de juegos para probar. Unos bonitos sillones donde jugar a los juegos de Wii U cómodamente y muchos puestos para divertirse solos o en grupo, un éxito el mini-juego de Rayman Origins donde con otros 3 amigos puedes jugar en parejas de dos para colar más goles que el equipo contrario. Os añadimos un listado de juegos que se podían probar allí: Wii Party U, Mario Kart 8, Super Mario 3D World, Bayonetta 2 o Donkey Kong Country Tropical Freeze, Wii Party U, Nintendo Land, Wii Karaoke U, Game & Wario, New Super Mario Bros. U, New Super Luigi U, Pikmin 3, Monster Hunter 3 Ultimate, Sonic Lost World, The Legend of Zelda: The Wind Waker HD, The Wonderful 101, Lego City Undercover, Mario y Sonic en los Juegos Olímpicos de Invierno Sochi 2014... ya no podemos más que nos quedamos sin páginas en la revista.



Activision, ya sabes que nos enseño Activision Blizzard ¿no? Call of

Duty Ghosts. Por supuesto, el jueves las colas no eran excesivamente largas y pudimos probar con tranquilidad este shooter que tantas millones de copias vende y que hace que los jugones dediquen billones de horas a jugar todos los años. No vamos a contar mucho de este juego porque tenéis el análisis en este mismo número.

Namco Bandai optó entre otras cosas por los simuladores de conducción donde se podía probar el último F1 montado en un vehículo y probar el MotoGP 13 en dos motos. Aunque hay que decir que la gente hacía cola para probar otro juego: Dark Souls II, un esperada segunda parte de un juego de rol que muchos queremos que salga al mercado ya. Otros de los juegos que se podían probar eran: Young Justice: Legacy, Hora de Aventuras, Dragon Ball Z: Battle of Z, Tales of Symphonia Chronicles y Saint Seiya Brave Soldiers.

Badland Games presentaron en exclusiva el lanzamiento de un nuevo juego basado en un programa que está rompiendo record de audiencia en estos momentos, el juego de La Voz. Aunque no eran los únicos



juegos porque contábamos con algunos puestos donde probar el juego The Walking Dead (A Telltale Game Series) y también el recién sacado para consolas Farming Simulator.

También hubo un hueco en esta feria con una gran acogida llamado Made In Spain Games donde se reunieron varias distribuidoras españolas para presentarnos sus juegos y así conseguir un lugar en el mercado español, os animamos a que probéis los juegos que compatriotas nuestro dedican su tiempo a desarrollar para que un día España tenga grandes y reconocidas empresas donde se creen juegos taquilleros con record en ventas. Algunos de los juegos que pudimos ver allí fueron: Candle, Gods Will Be Watching, Kromaia o Crazy Belts.

Como en todas las ferias no podía faltar la zona retro, esa zona que con los años aumenta de tamaño y que tanto nos gusta a todos. En ellas tuvimos la posibilidad de probar grandes reliquias, ver consolas que tienen más años que nosotros e incluso la posibilidad de comprar algunos juegos en cartuchos para nuestras antiguas consolas.





También pudimos ver diversas tiendas para comprar detalles pero siempre con su toque retro, por ejemplo Retro pixeleadores donde encontrábamos diseños pixelados de todos los personajes de juegos nuevos y no tan nuevos; o MataMarcianos, una empresa que te crea una máquina recreativa a tamaño mini, ya no hace falta tener un gran salón o un hueco en la cochera para colocar tu maquina recreativa porque MataMarcianos con una Tablet y su novedosos diseños te deja elegir una máquina para poner en tu salón, si quieres saber más de estar maquinas no te pierdas nuestro siguiente número porque hablaremos más en profundidad sobre ellas y contaremos con una entrevista exclusiva a su creador. Además de todos los stand pudimos a asistir a algunas conferencias muy buenas como Mujeres en la Industria del Videojuego, Presente y Futuro de la industria del videojuego en España y Desde la creación hasta la comercialización: así es el ciclo de un videojuego. También tuvo lugar la presentación de Ryse: Son of Rome a manos Patrick Esteves, Design Director en Crytek. Y por supuesto, como no, un concurso de cosplay por lo que vimos toda la feria llena de gente disfrazada de personajes característicos y conocidos de los videojuegos.

Para concluir os dejamos una cuantas fotos de algunos cosplayers que tuvimos la ocasión de ver rondando, y ponemos el reloj en cuenta atrás para ver nuevamente esta gran feria el próximo año.





PRESENTACION



Pudimos disfrutar el pasado 21 de noviembre en Madrid a la presentación en primicia de la nueva consola de Microsoft Xbox ONE, un ambiente especial, con cierto nerviosismo y rodeados de gran expectación



A las nueve aproximadamente se abrió el acceso en la Plaza de Colón para que pudiéramos comenzar a ver las novedades, nos recibió un ejército de romanos, promocionando el nuevo juego de Ryse: Son of Rome. Una vez dentro, estábamos rodeados de Xbox One con juegos esperando a ser probados, un pequeño avance de lo que estaba por venir. Durante el evento, la visita de los zombis también se hacía notar, haciendo

publicidad de Dead Rising para esta nueva consola y aunque con algunos sustos conseguimos salir vivos. Durante la presentación, un 'speaker' muy animado junto a María Garaña, presidenta de Microsoft España, presentaron las nuevas especificaciones de Xbox One, haciendo que todo el mundo se entusiasmara y descubriera todas las nuevas funcionalidades que nos esperaran recientemente. La visita de Sergio Ramos y a Cesc Fabregas para que pudieran probar ante todos el Forza Motorsport fue la sorpresa del evento con gran interés de los asistentes, aunque Cesc debería jugar un poco más... Nos presentaron las nuevas características que va a tener Xbox One, la tecnología que han implementado en el mando y por su puesto los títulos que han llegado y están por llegar. Siempre se agradece poder asistir a estos eventos pero en esta ocasión, aún más poder participar en un acontecimiento como la presentación de Xbox One.



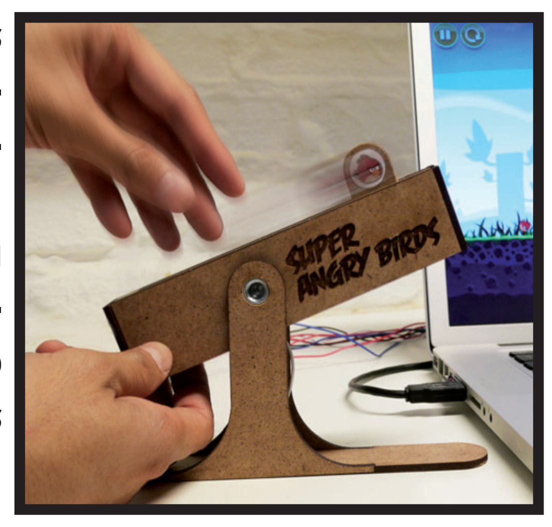


CURIOSIDADES

Continuamos con el recopilatorio de las mejores curiosidades publicadas ¡Esperemos que os gusten!

EL MEJOR CONTROLADOR DE ANGRY BIRDS

Hideaki Matsui y Andrew Spitz, dos estudiantes con una buena idea, mucha maña y algo de tiempo han creado este original sistema para jugar al fabuloso Angry Birds sin usar nuestra pantalla táctil. Ahora tenemos un accesorio con el cual podremos lanzar o hacer estallar a nuestros pájaros más furiosos con un fácil mecanismo.

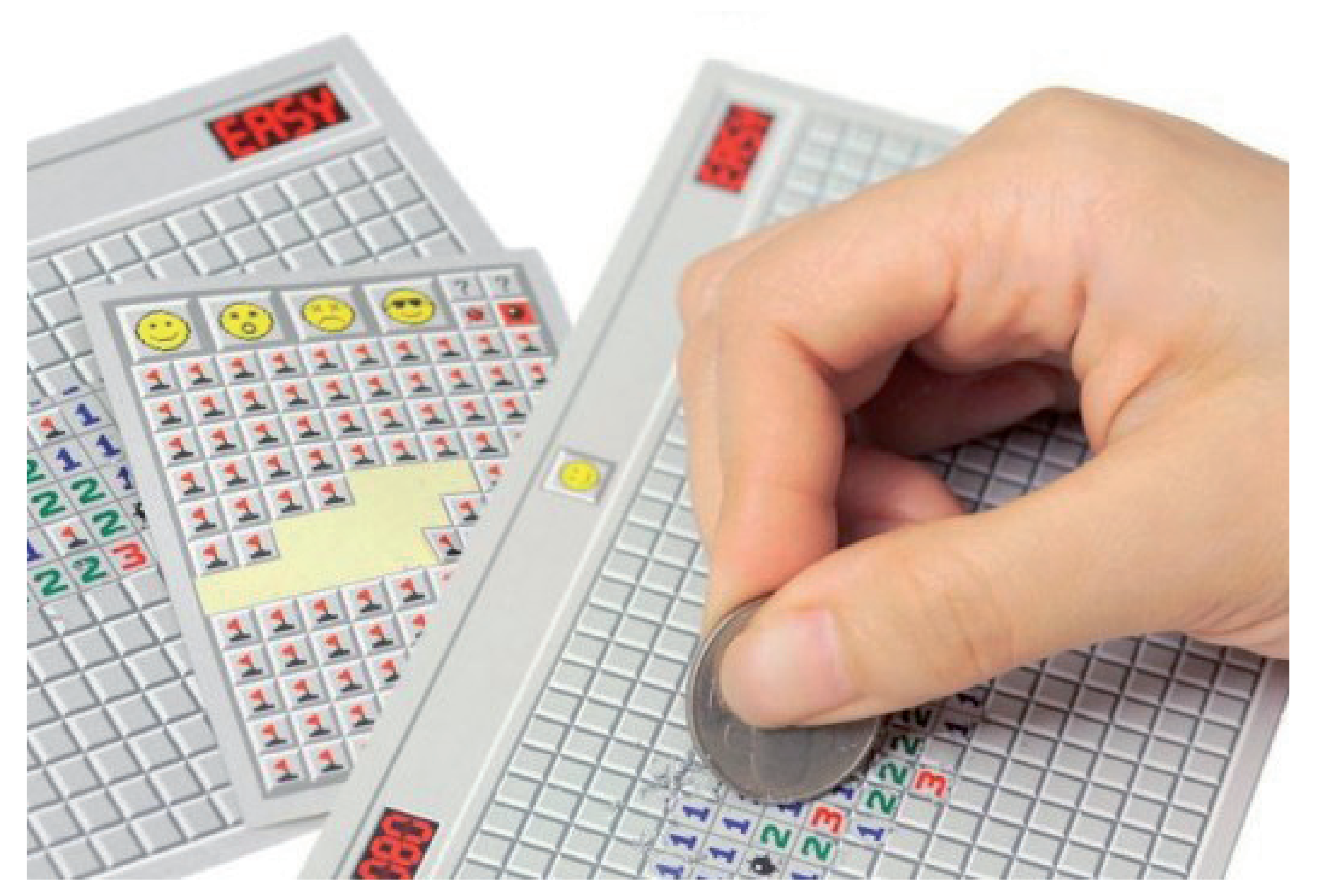


UN MILLÓN EN VIDEOJUEGOS

Ebay sigue ayudando a la gente a vender y a comprar objetos, ya sean discos de música, camisetas, entradas a conciertos, videojuegos, de todo pero ¿Cuál ha sido la mayor pago realizado? Pues la verdad es que no lo sabemos, pero seguramente este sea el mayor pago por una colección de videojuegos: 1.000.000 de euros. Más de 5000 juegos incluyendo ediciones coleccionista componen esta gran y espectacular colección.



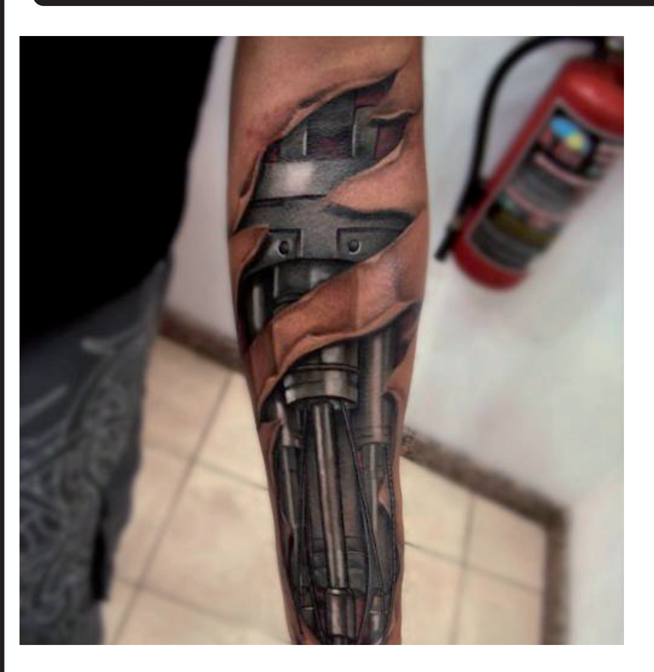
RASCA Y... ¿MINA?



Seguramente si habéis tenido un PC con un sistema operativo Windows anterior al Vista habréis jugado al juego del buscaminas. Un sencillo pero adictivo juego el cual consistía es destapar todas las casillas posibles sin explotar ninguna mina, donde iban apareciendo números que simbolizaban el número de bombas estaban tocando esa casilla.

Pues este rasca es sencillo, simplemente tiene que hacer lo mismo, con la única diferencia de que tendrás que tener un cartón cada vez que quieras jugar, es posible que te salga un poco caro aprender...

¿TATUAJE O REALIDAD?



Tenemos ante nuestro ojos un tatuaje que se asemeja tanto a lo real que da un poco de miedo. Si no supiéramos que es prácticamente imposible que una persona estuviera “rellena” de cables y circuitos fácilmente hubiera dado el pego.

¿TE RECUERDA A ALGO ESTA SUDADERA?



La verdad es que pocas veces he visto sudaderas tan originales, normalmente alguna camiseta con luces o con una frase graciosa, algún pantalón de una textura especial o que cambia de color pero sudaderas pocas, y menos que con un diseño tan simple nos recuerde rápidamente a un persona del juego de lucha Street Figther, para ser más exactos a Ryu.



¡¡CREATIVE FUTURE
4º ANIVERSARIO!!
¿QUIERES GANAR UNO DE ESTOS JUEGOS?
THE BUREAU
XCOM DECLASSIFIED
BIOSHOCK
INFINITE
BORDERLANDS 2
2K
GAMES
Entra en nuestro blog y enterate:
http://revistacreativefuture.blogspot.com.es/



NUESTRA VIDA ALREDEDOR DE UN GRAN SECRETO

Inmersión, emociones, límites, sensaciones, todo reunido en lo nuevo de Quantic Dream, Beyond: Two Souls viene con ganas de secuestrarnos

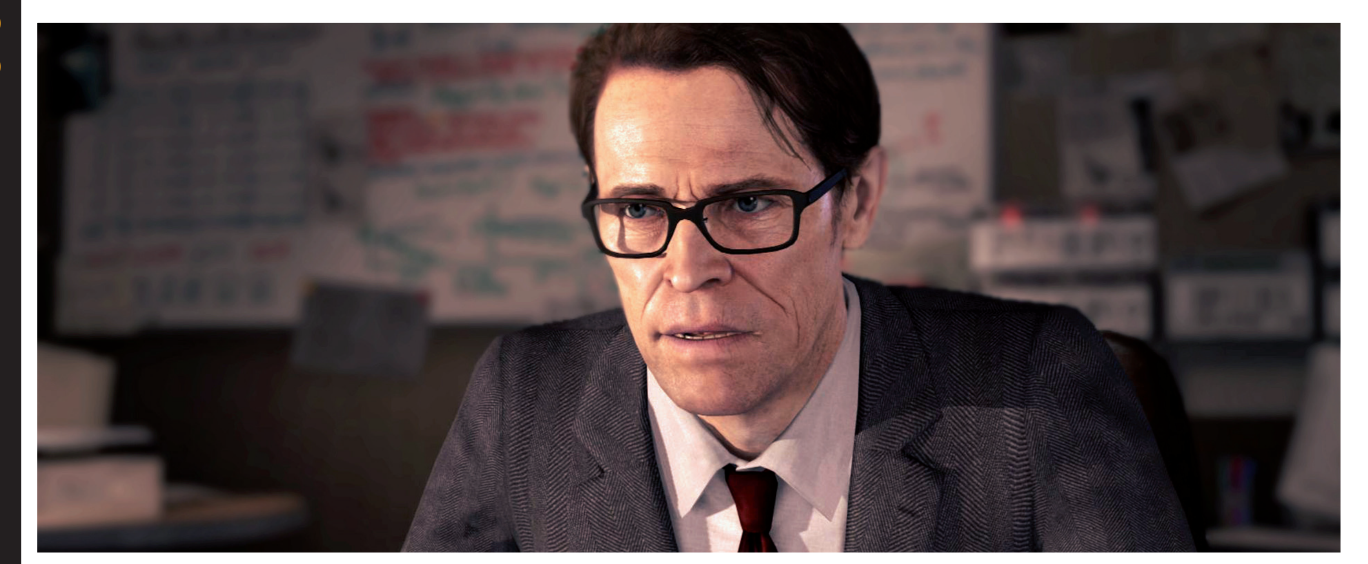
Beyond: Two Souls es ese título que Quantic Dream quería enseñarnos en un mundo que gira en torno a los sentimientos y en el cual nuestras decisiones serán importantes en momentos claves. Desde un primer momento nos pone en un argumento que atrapa, que nos mete en lo que nos quiere contar. En la vida de una joven llamada Jodie Holmes, interpretada por Ellen Page que vive ligada a "un ser" que los demás no pueden ver, Aiden. Esta protagonista demuestra de verdad ser un personaje muy cuidado, con diferentes emociones y sentimientos que pueden trasladarnos a la vida de una persona normal y sus distintas etapas en esta. No podemos quejarnos de los demás protagonistas con los que nos iremos encontrando a lo largo de la historia, como Nathan Dawkins, encarnado por Willem Dafoe que vive el crecimiento de Jodie junto a Aiden en todos los momentos de su vida y como esto le va afectan-

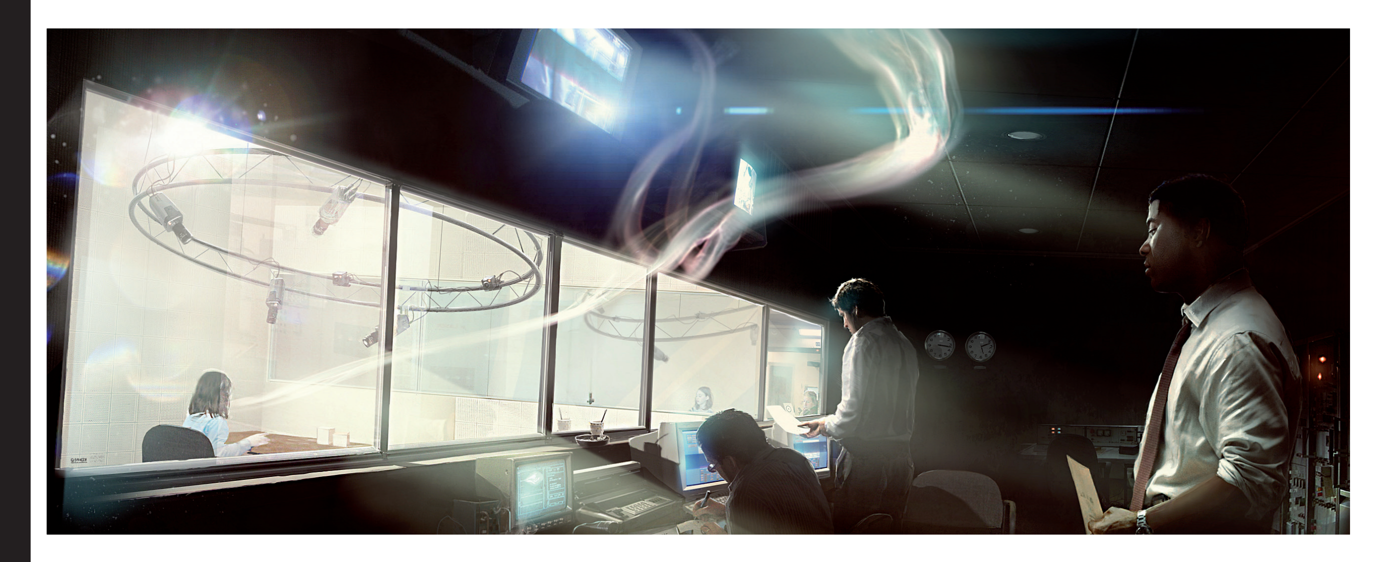






do. Y es que cuando vamos pasando cada segundo en Beyond: Two Souls nos damos cuenta que sus personajes han sido cuidados con delicadeza. La jugabilidad de Beyond ha mejorado respecto al título anterior de Quantic Dream. Tendremos total libertad a la hora de usar a Aiden pudiendo generar el caos o simplemente observar los escenarios. Además tendremos la capacidad de poder ayudar a Jodie en los momentos de mayor riesgo. Un elemento clave y que le da vida al transcurso del tiempo. En los combates por ejemplo tendremos que estar atentos puesto que dependiendo del movimiento de nuestro enemigo tendremos que mover el joystick derecho hacia un lado u otro por lo que la inmersión será total.







Uno de los añadidos a destacar son los momentos de sigilo en zona de guerra, una aportación bastante curiosa y que se nos plantea para que decidamos bien nuestras acciones para salir con ventaja. El apartado gráfico es uno de los elementos que pueden resaltar dentro de Quantic Dream y es que en Beyond:

PLATAFORMAS: PS3

GENERO: AVENTURA GRAFICA

DISTRIBUIDORA: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

DESARROLLADORA: QUANTIC DREAM



NOTA 9.4

BEYOND: TWO SOULS

HISTORIA	9.0
GRAFICOS	10
MUSICA	9.0
JUGABILIDAD	9.0
TRADUCCION	10



REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE

Two Souls han seguido puliendo este apartado que realmente nos traslada a un ambiente casi real donde los protagonistas pueden hacernos sentir con sus gestos lo que se les pasa por la mente. Lorne Balfe es el encargado de trasladarnos con su música a lo que se está viviendo. Un acierto muy satisfactorio, puesto que le da todo el toque de emoción que necesita Beyond. Beyond: Two Souls cuenta además con una aplicación con el móvil, es un dato curioso que nos permitirá controlar a Aiden. No es obligatorio descargarte la app si queréis que juegue otra persona con vosotros puesto que nos dará la opción de poder añadir un mando a la historia. Quizás es un elemento que no necesitaba añadirse pero a caballo regalado no le mires el diente y más si realmente no afecta negativamente al juego. Para finalizar destacar la gran labor de los actores de doblajes, totalmente en español y voces que concuerdan perfectamente con cada uno de ellos. La historia te sumerge tanto que realmente cuando queremos darnos cuenta ya ha terminado, en parte es una buena señal y por otra que podría quizás haberse alargado más la trama contando mas cosas. Pero para el tipo de género que es Beyond: Two Souls cada movimiento es arriesgado debido a que es un título que no llamará la atención de muchos jugadores actuales ya que no es un estilo muy solicitado pero que se merece que se le de esa oportunidad.

CONCLUSIÓN

Beyond: Two Souls nos atrapará en una historia apasionante y adictiva que nos hará tener el control de nuestras decisiones. Un juego que sin duda merece una oportunidad.



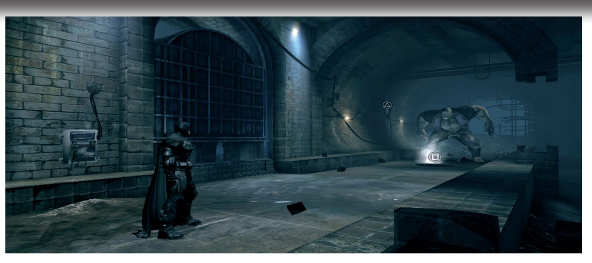
RECREA LA ESCENA DEL CRIMEN PARA ENCONTRAR AL CULPABLE

Batman: Arkham Origins nos narra los comienzos de nuestro oscuro superhéroe a través de una gran ciudad en la cual no queda rincón que no podamos explorar

Batman: Arkham Origins llega de las manos de Warner Bros Games Montreal. Con esta nueva entrega de la saga nos encontramos ante una precuela que tiene lugar unos años antes de que se produzca lo narrado en Batman: Arkham Asylum y Batman: Arkham City.

Ambientado antes de que los criminales más peligrosos aterrorizarán a los habitantes de Gotham. Encarnaremos a un joven Batman que deberá enfrentarse a uno de los momentos más críticos de su vida y que será clave para convertirse en el Caballero Oscuro. Máscara Negra ofrece 50 millones de dólares por la cabeza de nuestro conocido Batman lo que desencadena que una gran bandada de villanos y policías vayan detrás de nuestro superhéroe para conseguir su cabeza. Este y una variedad de detalles más hace que los comienzos de Batman no sean los que conocemos y que a la vez es-







tén muy bien relatados y desarrollados.

La ciudad que nos encontramos ahora será más grande y estará totalmente accesible con lo que podremos movernos por ella con total libertad. La historia es bastante larga pero si no quedáis satisfechos con ellos el juego cuenta con muchas misiones secundarias que aumentan las horas del juego con creces, y no olvidemos la posibilidad de buscar objetos. ¿Sigues teniendo poco? Pues el juego incluye desafíos que nos darán experiencia y sirven para desbloquear nuevas mejoras.

Un buen comienzo para practicar todos los movimientos y ataques que podemos realizar es visitar la Batcueva. En ella podremos entrenar y me



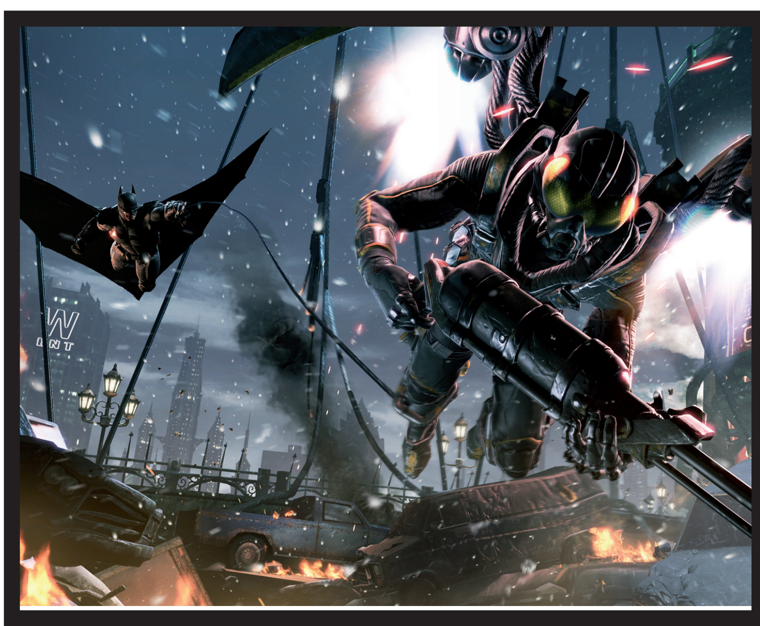
UN MODO MULTIJUGADOR CURIOSO Y ENTRETENIDO

Un buen comienzo para practicar todos los movimientos y ataques que podemos realizar es visitar la Batcueva. En ella podremos entrenar y mejorar nuestra habilidad de combate. Se valorara nuestro entrenamiento, nuestros resultados, con un sistema de trofeos, hasta tres por cada parte.

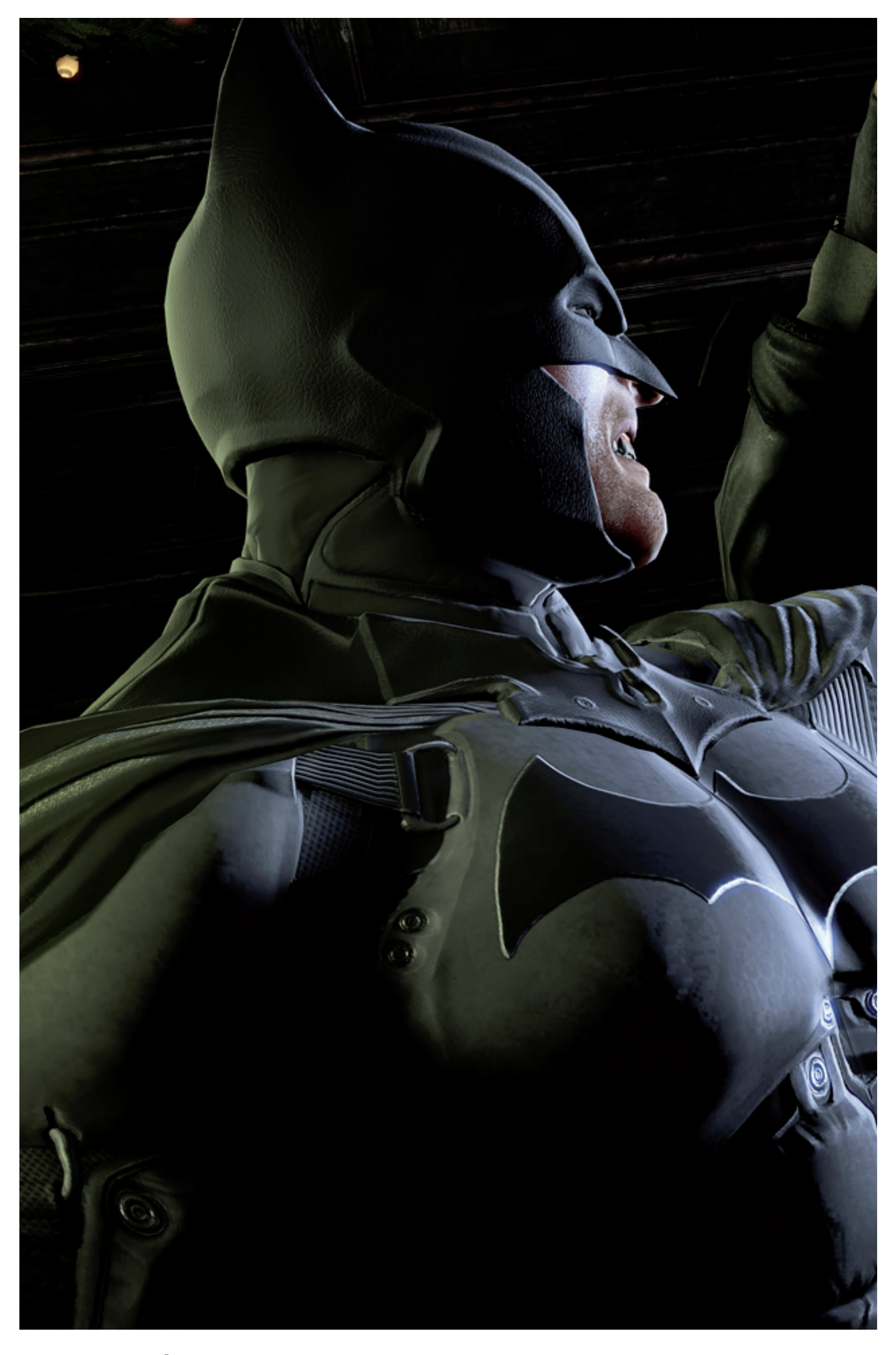


El estilo de juego que veremos será muy parecido al de las anteriores entregas, usaremos la garra y la capa para recorrer la ciudad sin ser visto surcando los cielos y atravesando edificios de la ciudad. La forma de pelear tampoco cambiará mucho pero es que la que ya teníamos era bastante completa y no necesitábamos nada nuevo y finalmente si hablamos del modo detective también podemos usarlo de igual manera para encontrar pistas. Este modo aunque podemos usarlo de nuevo, no será igual que el que usábamos en el anterior juego. Ahora la investigación de nuestro superhéroe será mucho mejor que nunca gracias al nuevo sistema de investigación, ahora podremos observar la escena del crimen rastreando en busca de pistas. Lo mejor de este modo, y posiblemente sea la mejor incorporación del juego, es que usando la máscara de Batman y el Bat Ordenador recrearemos los crímenes para verlos como si hubiéramos estado en ellos





dándonos la posibilidad de encontrar pistas que no veríamos de otra formas e incluso con la opción de rebobinar la escena para ver alguna parte que no tengamos clara.



Más novedades que podemos ver es la posibilidad de viaje instantáneo. Ahora al ser la ciudad más grande y para que una vez descubierta una zona no tengamos que estar pateándola entera de nuevos han creado estos viajes rápidos para que no se haga tan pesado recorrer zonas ya conocidas. Ahora el juego se irá 'hinchando' con cada villano que encontremos. Cada villano que añadamos a la lista hará que se nos incluyen objetivos secundarios que ya se mantendrás durante lo que queda de juego. Algunos de los villanos que nos vamos a encontrar en el juego son: Anarky, Bane, Deathstroke, El Pingüino, Joker y Máscara Negra.

El sistema multijugador nos dará la posibilidad de jugar con hasta con ocho jugadores aunque eso sí, curiosamente repartidos en tres grupos; dos grupos de tres enemigos con jefes no comunes (El Joker o Bane) y uno con nuestros conocidos Batman y su inseparable amigo Robin. Nuestra misión será llenar el medidor de intimidación si somos los buenos, en cambio siendo los malvados tendremos que acabar con los buenos, ¿Es de suponer no?

Para los que queráis completar este gran

PLATAFORMAS: PS3, 360, PC, WII U

GENERO: ACCION

DISTRIBUIDORA: WARNER BROS. INTERACTIVE ENTER-

DESARROLLADORA: WARNER BROS. GAMES

16
www.pegi.info

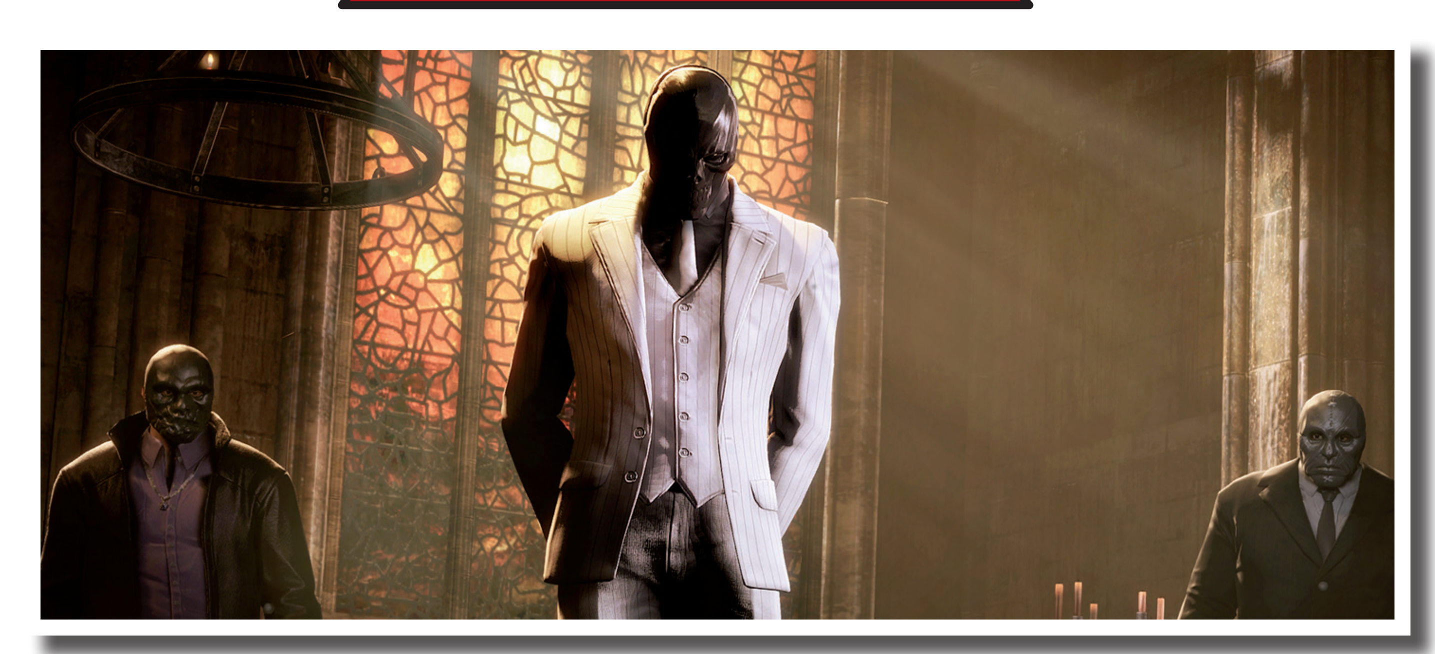
BATMAN: ARKHAM ORIGINS

HISTORIA	9.1	GRAFICOS	9.2
MUSICA	9.0	JUGABILIDAD	9.1
TRADUCCION	10		

NOTA
9.3



REALIZADO POR ISA GARCIA



juego con más contenido os anunciamos que ya ha salido el Pack de Skins New Millennium, seis skins basados en una gran variedad de historias de los comics tanto clásicas como modernas. Los seis skins que contiene son: Red Son Batman, Blackest Night Batman, 1st Appearance Batman, New 52 Graphic Batman Batman: Noel y One Year Later Robin (Disponible sólo en el modo multijugador de PS3, Xbox 360 y PC).

CONCLUSIÓN

Batman: Arkham Origins llega con una nueva y gran historia, con un sistema de juego creado sobre el ya conocido pero con algunos detalles que harán que el juego tenga su propio nombre dentro de la saga.



SURCANDO LOS MARES

Después de un tiempo esperando por fin llega una historia con mucho que ocultar. Es el momento de zarpar y averiguar la verdad

Como todos los años una nueva entrega de Assassin's Creed por parte de Ubisoft y después de las imágenes tan tentadoras y de los trailers bien trabajados podemos probar en nuestras manos un nuevo mundo desarrollado. Nos ponen en las manos de Edward Kenway, un hombre que decide cambiar su vida convirtiéndose en pirata, pero a la vez metiéndose en una trama que esconde muchos secretos. El argumento cumple expectativas y tiene lo ideal para ir enganchándote. Todo parece muy simple pero cada personaje es único y es lo que hace que todo vaya cambiando en el transcurso del tiempo. Un protagonista con un carisma que no tiene nada que envidiar y que pone alto el puesto dentro de los asesinos vistos. El mundo en el que nos sumergimos es increíble y bonito. Con nuestro barco podremos ir viajando por los amplios mares y descubriendo nuevas islas, repletas de vegetación y de animales como si de verdad estuviésemos allí.

Sus gráficos no tienen nada que envidiar. Todos los detalles están muy cuidados,

mostrándonos un trabajo de calidad en un nuevo ambiente entre piratas. Cuevas secretas, lugares en el fondo del mar por descubrir, ballenas que aparecerán mientras naveguemos... Una gran cantidad de elementos que hacen mucho mejor la experiencia en esta aventura. Por si fuera poco mientras vayamos viajando y moviéndonos nos veremos afectados por el cambio climatológico en el que un día soleado puede convertirse en un día de lluvia y truenos que nos puede pillar en pleno mar dificultando nuestras maniobras, de este modo la experiencia se hace mucho mayor. Jugablemente los movimientos en el combate han mejorado un poco respecto a otros Assassin's



pero sin muchos cambios. La caza no falta en esta nueva entrega, nos servirá para poder mejorar nuestros accesorios o habilidades como el aumento de la salud.

Dentro de nuestro barco tendremos la disponibilidad de poder mejorarlo, algo que será muy importante para enfrentarnos a otros barcos.







Y es que el mundo de los piratas está muy bien implementado donde los barcos tienen un importante papel. Contaremos con un minijuego en el que podremos enviar los barcos que vayamos consiguiendo a misiones para obtener dinero y recursos, a su vez podemos ayudar a los barcos de nuestros amigos. De este modo se convierte en un minijuego interesante, Además el atacar a otros barcos enemigos será esencial para obtener recursos(madera, ron...) para mejorar nuestro barco. Consiguiendo además miembros para nuestra tripulación que nos servirán para los atracos a otros barcos. Las atalayas y los fragmentos del animus no pueden faltar ya que es un elemento esencial de Assassin's Creed, incorporando mapas del tesoro, mi-





siones secundarias y un gran cantidad de lugares que harán que vivamos una historia con detalles y larga.

Una traducción completamente en español con unas voces muy bien elegidas. La banda sonora encaja a la perfección con el mundo que se nos presenta ante nuestros ojos deleitándonos con grandes melodías.

Dependiendo de los retos que vayamos superando y de lo que hagamos iremos desbloqueando cosas para la historia y el multijugador. Uplay nos beneficiará también de cosas, de este modo nos vemos recompensados en muchos momentos de nuestras acciones.

Y como no puede faltar desde hace tiempo, Assassin's Creed IV: Black Flag cuenta con un multijugador. Respecto a otros ha vivido una imagen de desarrollo a su favor. La manada de lobos ha sido mejorada, no solo cuenta con la misión de ir encontrando a los blancos y matarlos, si no que se abrirán poco a poco nuevas pruebas como defender cofres. Game Lab un nuevo modo que nos permite crear nuestra experiencia



LA PALABRA DE UN PIRATA

PLATAFORMAS: PS3, 360, PC, PS4, ONE, WII U

GENERO: ACCION

DISTRIBUIDORA: UBISOFT

DESARROLLADORA: UBISOFT MONTREAL



NOTA
9.0

ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG

HISTORIA	9.0
GRAFICOS	9.0
MUSICA	9.0
JUGABILIDAD	9.0
TRADUCCION	10



REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE



de juego y jugar a las creaciones de los demás. La capacidad de personalización de los personajes ha sido mejorada y tenemos mayor posibilidades, pero sigue habiendo cosas que mejorar, como por ejemplo unos servidores mas cuidados que muchas veces son frustrantes.

A nuestra disposición tenemos la oportunidad de crear nuestro propio clan y de retar a otros clanes, un añadido que agradecerán muchos. Incluso las habilidades han sido modificadas y algunos nuevas han aparecido.

El multijugador ha vivido un cambio a bien con unos mapas muy bonitos y aprovechados y mejoras respecto a la jugabilidad pero que sigue pecando de sus servidores. Para finalizar, Assassin's Creed IV: Black Flag ha logrado superar las expectativas dando calidad y demostrando que aunque se ha convertido desde hace tiempo en una saga anual puede seguir ofreciendo nuevas experiencias que nos harán vivir una gran aventura. El mejor modo de verlo es jugarlo uno mismo.

CONCLUSIÓN

Assassin's Creed IV nos lleva a un mundo de piratas totalmente cuidado y hermoso que nos atrapará en sus mares. Edward Kenway nos espera para una aventura apasionante.



EL AGUA YA NO ES UNA FRONTERA: PILOTA LANCHAS Y MOTOS DE AGUA

¡¡Mamá, me voy a la guerra un rato!!

Ya podemos disfrutar de Battlefield 4, la nueva entrega de la franquicia de EA y DICE. En esta ocasión encarnamos a Recker, marine miembro del escuadrón Tombstone cuyo principal objetivo es evitar un conflicto a escala mundial con China. Para ello recorrerá distintas localizaciones e interactuará con su comando para lograr tener éxito.

Así se nos presenta esta nueva entrega cargada de acción. Esta vez podemos ordenar a nuestro escuadrón que ataquen a los enemigos que elijamos, cosa que es de agradecer porque nos salvarán en más de una ocasión. En el modo campaña, además, podremos elegir, en varias zonas, la manera de proceder: asalto o sigilo así como las armas que llevemos gracias a los cajones de suministros (similar a Bad Company 2) lo que nos dará variedad a la hora de avanzar. El argumento, si bien es espectacular en un principio, va perdiendo interés conforme se avanza llegando a echar de menos el de la anterior entrega e incluso en esa ocasión no era de las mejores pero al menos sí lograba mantenerte con el interés. De hecho te obliga a rejugarlo por los coleccionables y las armas que se desbloquean para el modo multijugador, que seguro que se nos escaparán bastantes. Poco más se puede profundizar sobre este modo.

El punto fuerte de todos los Battlefield es, sin lugar a dudas, su multijugador al que se le pueden echar horas y horas además de llevar un completo registro de toda nuestra actividad y la de nuestros amigos en su web Battlelog. De nuevo nos encontramos en campos de batalla en los que prima la colaboración en equipo entre las distintas especialidades de nuestros soldados: asalto, ingeniero, apoyo y recon. La clave de la victoria es la perfecta combinación en distintas situaciones de nuestro equipo con las clases. En esta nueva entrega, respecto con la anterior, se han modificado algunos aspectos como poder utilizar más variedad de armas con cada clase permitiendo así usarlas en distintos aspectos como CQB, tirador selecto, etc. dándole aún más variedad y personalización a la hora de actuar. Y hablando de personalización ahora puedes configurar tu gran arsenal, porque hay muchísimas armas donde elegir, tanto en miras, llegando a combinar una ACOG X4 con las metálicas inclinadas, por ejemplo, con distintos tipos de láseres y linternas, modificaciones para el cañón, grips... y una gran variedad de colores. Los vehículos no se quedan atrás y ahora tendrás varias opciones para elegir como arma principal y secundaria. Esto se traduce en orientar más tu vehículo para hacer más daño a la infantería enemiga, a los vehículos del enemigo o una combinación de ambos.





LEVOLUTION CAMBIA EL ESCENARIO



La novedad en vehículos la tenemos en su versión acuática de la mano de las ya conocidas lanchas a las rápidas motos de agua y a su increíble lancha de combate. Esta última hará las delicias de los amantes de los vehículos pesados terrestres pero esta vez en superficie acuática. Realmente Battlefield pedía a gritos esta inclusión porque teniendo ya vehículos aéreos y terrestres no se entendía que no se hubieran tomado la molestia de realizar a sus homólogos cortando las olas (solo una pobre lancha rápida en Battlefield 3).

Levolution. Esa palabra que tanto hemos visto en cada anuncio de Battlefield. ¿Qué es Levolution? Es la capacidad de cambiar el mapa mientras jugamos. No se reduce simplemente a derribar una casita pequeñita como ocurría en anteriores entrega de la saga. No. Va más allá. Esta vez podremos derribar una presa para inundar el mapa quedando gran parte

LIDERA A TU EQUIPO CON EL NUEVO ROL DE COMANDANTE

de él inundado o demoler una gigantesca antena de comunicaciones, matando al instante a todo el que se encuentre debajo. Incluso podremos estrellar un acorazado contra una isla. Increíble ¿verdad? Se consigue así que el mapa sea dinámico, algo con lo que se puede interactuar y que no solo sea tierra bajo nuestros pies.

Pero la novedad más novedosa, valga la redundancia, viene de la mano del Comandante en el que un jugador toma ese papel y se dedica a prestar apoyo logístico al resto del equipo enviando drones localizadores de tropas o con pulsos EMP para interferir las comunicaciones enemigas así como disponer de un AC130 o enviar vehículos y suministros al campo de batalla mientras realiza un escáner completo del mapa. En algunos mapas incluso puede lanzar un misil de crucero. También puede comunicarse con las distintas patrullas y coordinarlas para lograr un objetivo concreto. Sin duda un comandante puede suponer la diferencia entre ganar o perder una partida. En las consolas de nueva generación así como en PC se podrán usar tabletas o smartphones para actuar como comandantes o para cambiar de servidor y gestionar el equipo (esto último solo se anunció para PC). Ni qué decir tiene que la mejor versión es la de PC, seguida por PS4/One y quedando últimas PS3/360. Es comprensible debido a su limitación de hardware pero ello no impide que disfrutemos de esta entrega.

Pero no todo son buenas noticias en este Battlefield. Se han dejado de lado algunos aspectos imperdonables en un juego en el que prima la estrategia del equipo y de la propia patrulla. Ahora no podremos crear una patrulla antes de conectarnos al servidor ni existe la opción de VOIP en equipo reduciéndose solo a la patrulla. Además numerosos jugadores (entre los que me incluyo) hemos experimentado gran cantidad de bugs como fallos en la carga de las texturas o enemigos que vuelan, cuelgues de consola, pérdida de conexión con EA Online, etc. en DICE y EA han tomado buena cuenta de ellos y ya están manos a la obra para intentar subsanar esos errores y hacer que con Battlefield 4 logremos la mejor experiencia de juego.

PLATAFORMAS: PS3, 360, PC, PS4, ONE	GENERO: ACCION
DISTRIBUIDORA: EA	DESARROLLADORA: DICE



NOTA 6.8

BATTLEFIELD 4

		HISTORIA	8.8
GRAFICOS	8.5	MUSICA	9.0
JUGABILIDAD	9.3	TRADUCCION	10



REALIZADO POR ALEJANDRO JIMÉNEZ

CONCLUSIÓN

Con Battlefield 4 viviremos una nueva experiencia de juego gracias a la posibilidad de usar nuevos vehiculos dentro del mar. Ahora los mapas serán más dinámicos que nunca, el mapa sufrira los efectos de la guerra, si rompemos una presa inundamos parte de una ciudad ¿Sorprendente no? Pues ya solo te falta probarlo.



LA TRAICIÓN DE UN HERMANO, LA TRAICIÓN DE UN GHOST

Han pasado 10 años ya, una década de Call of Duty, se escuchan muchas voces criticando que Call of Duty sea igual que siempre, ¿Pero porque no debería serlo? Cifras record de venta años tras año, titulo tras titulo, no quiero que Call of Duty pierda jamás su esencia, la esencia COD, no quiero que se reinvente, ni que haga prueba para las nuevas generaciones, porque Call of Duty es lo que es y GHOSTS te va a demostrar que la formula de la diversión sigue más vigente que nunca 10 años después

‘’Diez años después de un acontecimiento devastador, el equilibrio de poder mundial y las fronteras nacionales han cambiado de manera permanente. Con la economía y el gobierno hechos trizas, el país ya no es una superpotencia y el que era un poderoso ejército está al borde del colapso.

Respecto a lo que queda de las fuerzas de operaciones especiales, un misterioso grupo conocido como “Ghosts” está al frente de la lucha contra una nueva potencia mundial tecnológicamente superior.

¿Qué os parece la historia? ¿Pinta bien verdad? Pues es que vuelve el grande de los Shooters, y vuelve con muchas novedades, mas jugabilidad, opciones de personalización, cargadito de novedades que te van a permitir pasártelo en grande durante mucho tiempo.

Si empezamos a hablar del modo campaña, se siente que es un COD desde el primer momento, tenemos una gran historia y una tremenda ambientación, el apartado grafico pues como lo que toca en varias plataformas, vergonzoso en PS3 y XBOX y tremendo en PC, que mas vamos a decir sobre este tema, de por si no aportan un avance muy destacable, si es un buen motor grafico, con gran velocidad y efectos, pero nada que no hubiéramos visto antes, aquí si se echa ver algún avance que sea totalmente nuevo, aunque esto no significa que este apartado no sea muy bueno.





UN COD DE RAZA, FIEL A LOS SUYOS Y A LA ÚLTIMA DÉCADA

Como siempre el juego está completamente doblado al Castellano, los diálogos están muy bien hechos y encajados, siempre manteniendo el nivel de calidad del doblaje español, en Ghosts hemos contado con el doblaje de Elena Anaya, que pondrá voz a Kyra Mosley una astronauta que se encuentra en la estación ODIN. Los personajes tanto por su imagen como por su voz, tienen una gran personalidad, están bien recreados, con movimientos naturales y te proporcionan una inmersión en la historia mucho mejor.

Cambiando de tercio, podemos ver nuevas opciones como la introducción de Riley, el perro del equipo, que podremos controlar o que solo nos acompañara y será un personaje activo dentro de las misiones, no siempre está con nosotros, nos acompaña en la proporción perfecta para no cansarnos de ver como se tira al cuello de todos los enemigos.

Esta entrega nos trae 11 modos de juego, el multijugador cuenta con 14 o 15 mapas dependiendo de la versión.

Por supuesto el multijugador tiene siempre un gran peso y sobre todo en este tipo de juegos, tenemos a disposición diversos modos dentro del multijugador, que proporcionan una acción divertida e inmediata, tendrá a elegir todos los siguientes:

DPE: Duelo por equipos, donde colaboraras con tus compañeros para acabar con el enemigo y llegar al límite de puntos

A tope: Cada vez que acabes con un enemigo se te concederán aptitudes extra, deberás encadenarlas para sobrevivir.

Blitz: Debes marcar gol en la bandera enemiga, pero ojo, deberás defender tu portería también

Buscar y rescatar: Defender y destruir el objetivo, arrancar las chapas de ID a tus enemigos para que reaparezcan tus compañeros.







GENERO: ACCION | PLATAFORMAS: PS3, PS4, 360, ONE, WII U
DISTRIBUIDORA: ACTIVISION | DESARROLLADORA: INFINITY WARD

16
www.pegi.info

CALL OF DUTY GHOSTS

HISTORIA	8.3
GRAFICOS	7.8
MUSICA	9.4
JUGABILIDAD	8.2
TRADUCCION	6.5

NOTA 8.2

REALIZADO POR DAVID VAQUERIZO

Buscar y Destruir: Igual que el anterior pero sin reaparecer, debes de estar concentrado al 100%! Infectado: Un modo muy curioso, los jugadores eliminados quedaran infectados, acaba con todos o sobrevive para ganar. Baja confirmada: Debes confirmas cada muerte que hagas, recoge la chapa del caído para confirmar su baja, o coge la de un compañero caído para que el enemigo no la confirme. Dominio: Controla las bandera y defiéndelas del enemigo. Cazado: Los jugadores tienen su equipo limitado y a medida que vayas tomando el control de zonas tu equipo mejorara. Contra todos: Mi favorito, sálvese quien pueda en un Todos contra todos Táctica equipos: Partidas 4vs4 por objetivos, estrategia en estado puro. Guerra terrestre: Partidas con equipo, en duelo y dominio. Foso ghosts: En este modo se incluye el mapa free fall exclusivo.

Elige el que más te guste y a jugar, como ves tienes muchos modos distintos para que no te falte entretenimiento ahora que se acerca el frio y nos vamos a tener en casa a jugar horas y horas.

CONCLUSIÓN

Call of Duty Ghosts, sigue siendo lo que esperábamos, un titulo novedoso, con mejoras, pero que es fiel a su esencia, un shooter con el que llevamos 10 años disfrutando y que nos gusta tal y como es, acción rápida, espectacular, con una historia tremenda, Ghosts no te dejara indiferente, su historia te enganchara y su multijugador te proporcionara unos piques terribles con gente de todo el mundo, prepárate soldado, porque los GHOSTS son la elite del ejército, ¿estás preparado?

¡¡CREATIVE FUTURE 4º ANIVERSARIO!!

ACTIVISION

PROXIMAMENTE

¿QUIERES GANAR UNA COPIA DE CALL OF DUTY GHOSTS PARA PS3?

CALL OF DUTY GHOSTS

Entra en nuestro blog y enterate:

http://revistacreativefuture.blogspot.com.es/



LEBRON JAMES SERÁ NUESTRO ANFITRIÓN EN ESTA EDICIÓN DE NBA 2K14

Son muchos los juegos deportivos que tenemos hoy en día pero podemos decir con certeza que este es el mejor en su campo, NBA 2K14

2K Games nos ha traído este año muchos grandes juegos como Bioshock Infinite y XCOM: Enemy Unkown. Y más de un esperado DLC para juegos como Bordelands 2 pero ahora se traslada a un género distinto para hacernos llegar NBA 2k14.

Este juego no es un videojuego aislado, sino la continuación de una gran saga que durante años llevábamos viéndola mejorar con cada edición y dándonos siempre lo mejor de sus antecesoras junto con grandes y nuevas mejoras que nos hacen engancharnos más y más a esta gran saga de baloncesto. Esta entrega tiene muchísimas posibilidades, funciones y modalida-

des de juego que harán disfrutar a los más expertos y a meterse de lleno en el mundo del básquet a los más novatos. Si no habéis jugado nunca o hace mucho tiempo que no tocáis un juego de baloncesto este es vuestro momento, seguro que no os defraudará.

Os dejamos una palabras de Greg Thomas, Presidente de Desarrollo de Producto para 2K Sports donde os quedará bastante claro lo que buscaban y lo que han conseguido "Nuestro objetivo con NBA 2K14 fue desarrollar un juego de baloncesto más pulido todavía añadiendo más de ese realismo que tanto caracteriza a nuestra firma, incorporando nuevos e innovadores controles y añadiendo modos de juego únicos. Desde un acuerdo con LeBron James hasta refinamientos meticulosos en la jugabilidad, el juego de este año consolida el legado de la saga NBA 2K como la experiencia de simulación deportiva más importante".

¿Cómo comenzar? Lo mejor que podéis hacer para comenzar con este juego es ver sus distintas modalidades que son bastantes y variadas. Desde partidas online con varios amigos hasta jugar en solitario con un jugador creado por nosotros. Si lo que finalmente os decantáis por comenzar con algo más original y menos serio lo vuestro serán los partidos callejeros donde será más que divertido 'echar unas canastas' con tu equipo.



Os recomendamos que no dejéis de probar el modo Camino a la Grandeza donde os meteréis en la piel del famoso jugador de baloncesto LeBron James y decidir su futuro durante varias temporadas. Otra gran posibilidad es probar un equipo de la Euroliga, ahora podremos jugar con nuestros equipos españoles como Real Madrid, Barcelona o por ejemplo el Unicaja de Málaga aunque no será posible jugar la liga completa que ya que no esta-



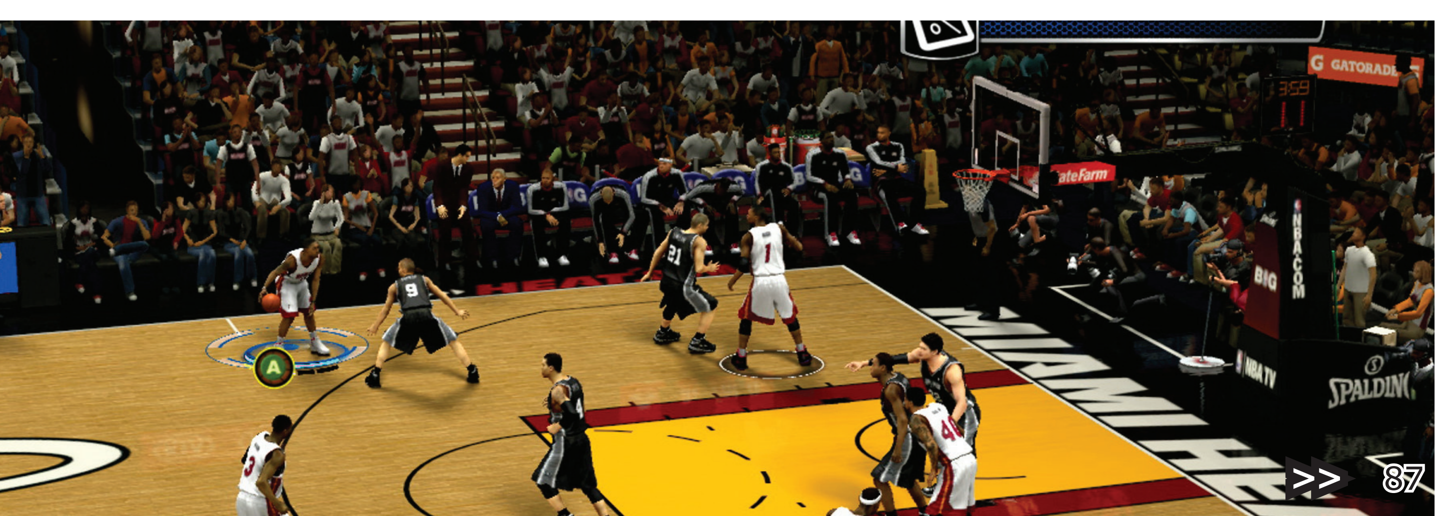
AHORA PODREMOS JUGAR CON NUESTROS EQUIPOS PREFERIDOS DE LA EUROLIGA

rán todos los equipos ni tal modalidad.

Si nos trasladamos a la jugabilidad este juego continuo con lo que ya teníamos en la anterior entrega. El año pasado contábamos con una buena jugabilidad, ¿Por qué cambiarla? Si es verdad que han añadido una novedad, algo parecido a lo que hemos visto en un reciente juego de futbol. Ahora con el stick derecho podremos hacer varios movimientos de cuerpo sin pulsas ningún otro botón. La verdad es que una nueva función que ayuda bastante a jugar y que hace que no sea tan complicado hacer lo difícil, ya no tendremos que pulsar varios botones a la vez.








5
MMT
SEGUROS

PLATAFORMAS: PS3, 360, PC, PS4, ONE, MOVILES

GENERO: DEPORTIVO

DISTRIBUIDORA: 2K SPORTS

DESARROLLADORA: VISUAL CONCEPTS

3 www.pegi.info

NOTA 9.0

NBA 2K14

TRAYECTORIA	9.0
GRAFICOS	9.0
MUSICA	8.5
JUGABILIDAD	9.1
TRADUCCION	10



REALIZADO POR ISA GARCIA

En lo que respecta al apartado gráfico, simplemente es buenísimo. Podemos ver a nuestros jugadores favoritos recreados a la perfección con todo lujo de detalles, movimientos y como su interactividad con el entorno es correcta en todos los sentidos. Nos sentiremos jugando nosotros en la cancha una vez hayamos iniciado el juego. Está claro que han llevado al tope el motor gráfico en estas plataformas y justo poco antes de que veamos el juego también en las consolas de nueva generación. Después de ver unos videos de los gráficos en la nueva generación sabremos que se pueden mejorar mucho pero porque cuentan con una nueva tecnología, no penséis que esto significa que en PlayStation 3 y Xbox 360 no tengamos un juego más que bueno solamente que siempre podremos ver algo mejor, y ellos mismo nos lo demuestran.

Para completar os vamos a comentar algunos datos como por ejemplo que el juego irá actualizando automáticamente los datos de los equipos cada vez que conectemos con los resultados y datos de las ligas en la vida real y que en la banda sonara escucharemos canciones seleccionadas por LeBron James entre las que se incluyen a JAY Z, Eminem, The Black Keys, Daft Punk y muchos más.

CONCLUSIÓN

NBA 2K14 mejora como el vino cada año que pasa. Esta vez con muchos toques que pulen lo que ya brillaba y con una nueva incorporación, el funcionamiento de stick derecho para hacer nuestro juego bonito y mejor.



NUNCA HABÍA SIDO "TAN FÁCIL" SER UN MANAGER DE FUTBOL

Tras el éxito del año pasado nos vuelve a llegar este simulador que tanta expectación levantó, Football Manager 2014

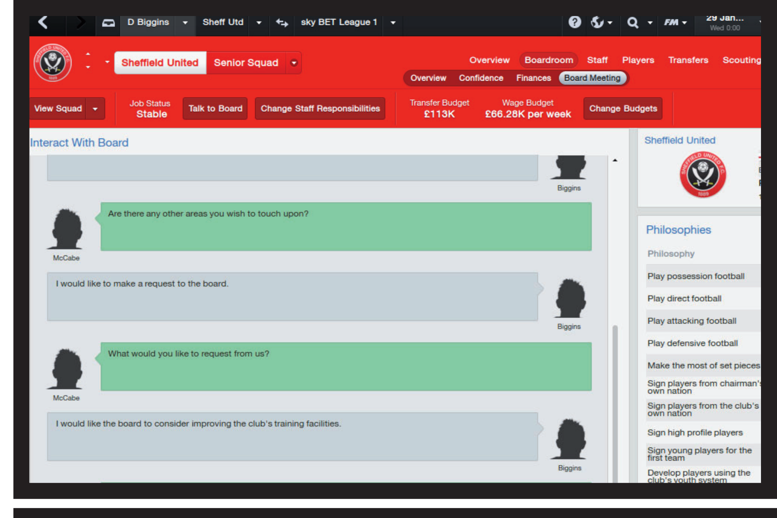
Este año vemos una nueva edición del mejor simulador de Futbol que hay en este momento, una nueva entrega cargada de nuevas funcionalidades y avanzadas técnicas para que tanto la gestión como los resultados que obtenemos cada vez mejor. La gente hoy en día está muy animada a gestionar sus propios equipos, hacer sus propios fichajes, vender jugadores aunque casi todo el mundo está jugando en juegos online por lo que os animamos a que también probéis esta posibilidad que seguramente os sorprenderá con la gran cantidad de características que incluye y la forma en la que está todo organizado.

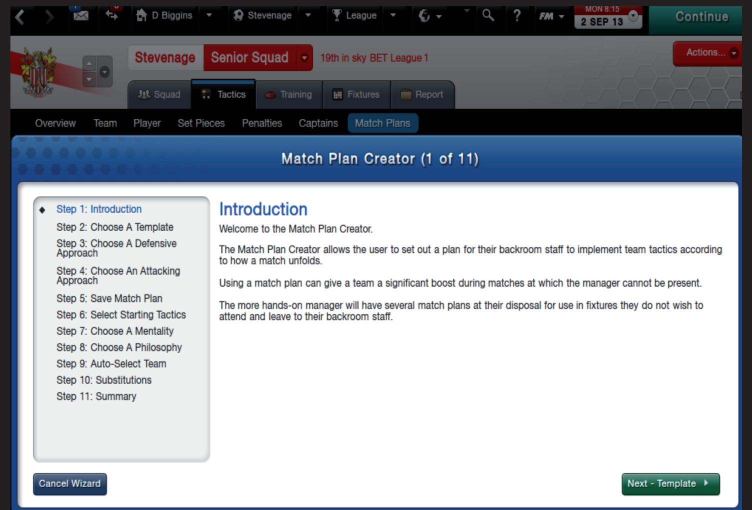
Una de las novedades que más os van a gustar es la posibilidad de guardar nuestra partida en la nube de manera que simplemente teniendo instalado el juego en un pc y cargando nuevas configuración podremos continuar por donde lo habíamos dejado.

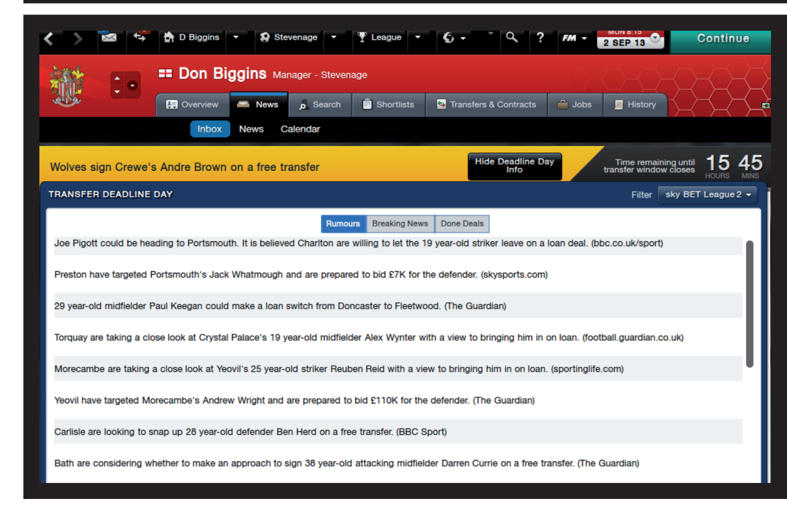
Football Manager cada vez nos llega

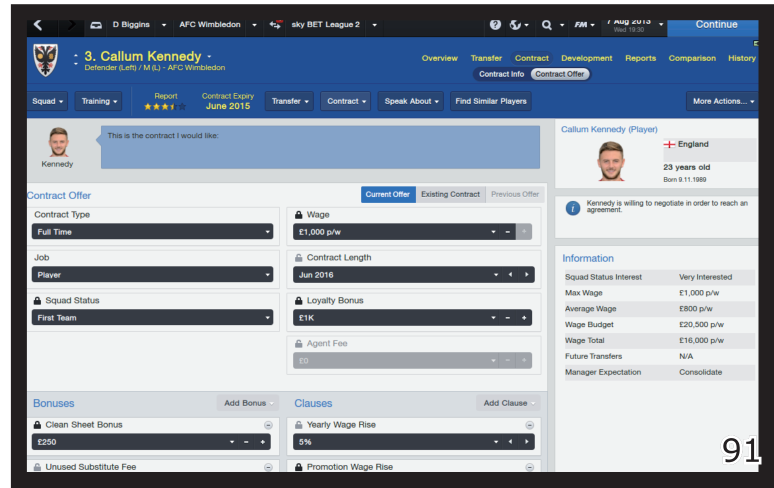
más completo y eso es bueno pero a la vez complicado porque cada vez necesitamos más tiempo y más dedicación si realmente queremos ser el mejor manager. Nuestro equipo y nuestro club depende de nuestra decisiones, una mala decisión puede hacer que nuestro club pierda su potencial y su renombre pero si jugamos nuestras cartas con meditación y buena cabeza podemos llevar cualquier club a lo más alto, pero siempre con tiempo, ya que no todo es tan sencillo. Aunque seamos el manager no somos el único que toma decisiones, ahora la iteración con la junta está más completa, ahora nosotros como manager y la junta directiva de nuestro equipo decidiremos sentaremos las bases de las visiones del club, los nuevos fichajes y la renovación de contratos.

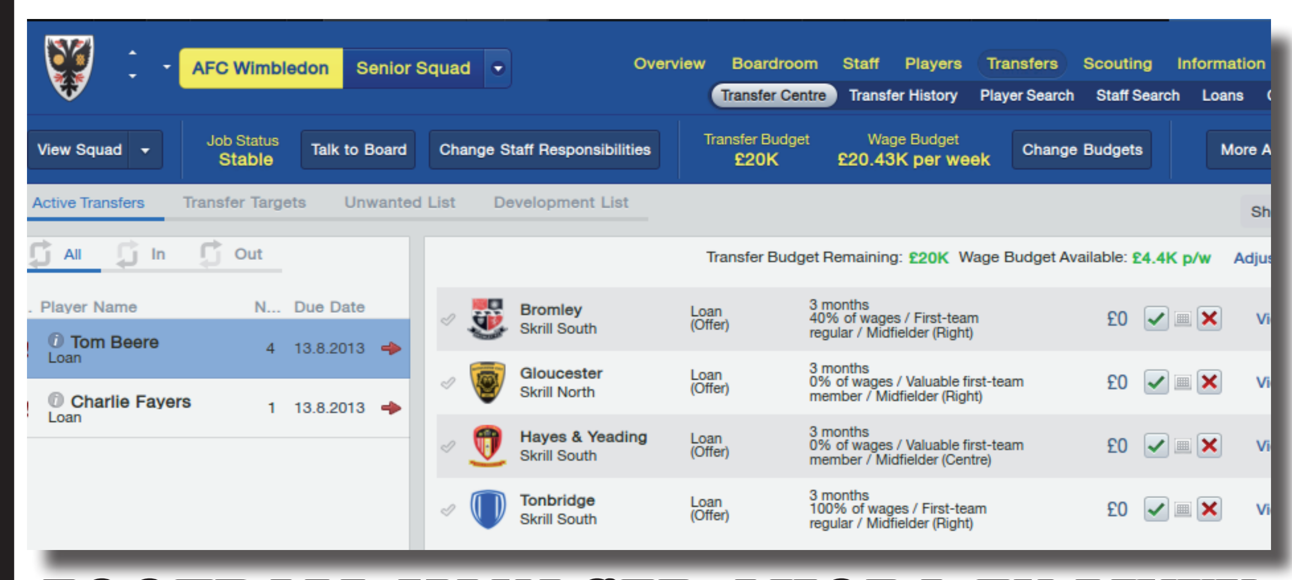
El Motor de Partidos 3D ahora viene con muchas mejoras entre las que tenemos una mejor Inteligencia Artificial, unas animaciones más cuidadas de los jugadores y unas reacciones más realistas. Muchas de las quejas que hubo sobre la recreación de los partidos y el detalle de los jugadores han sido escuchadas y ahora veremos todo mucho mejor e incluso los efectos con cambios climatológicos, como el efecto de la lluvia. Si jugasteis a FM 2013 veréis que el juego ha sufrido un



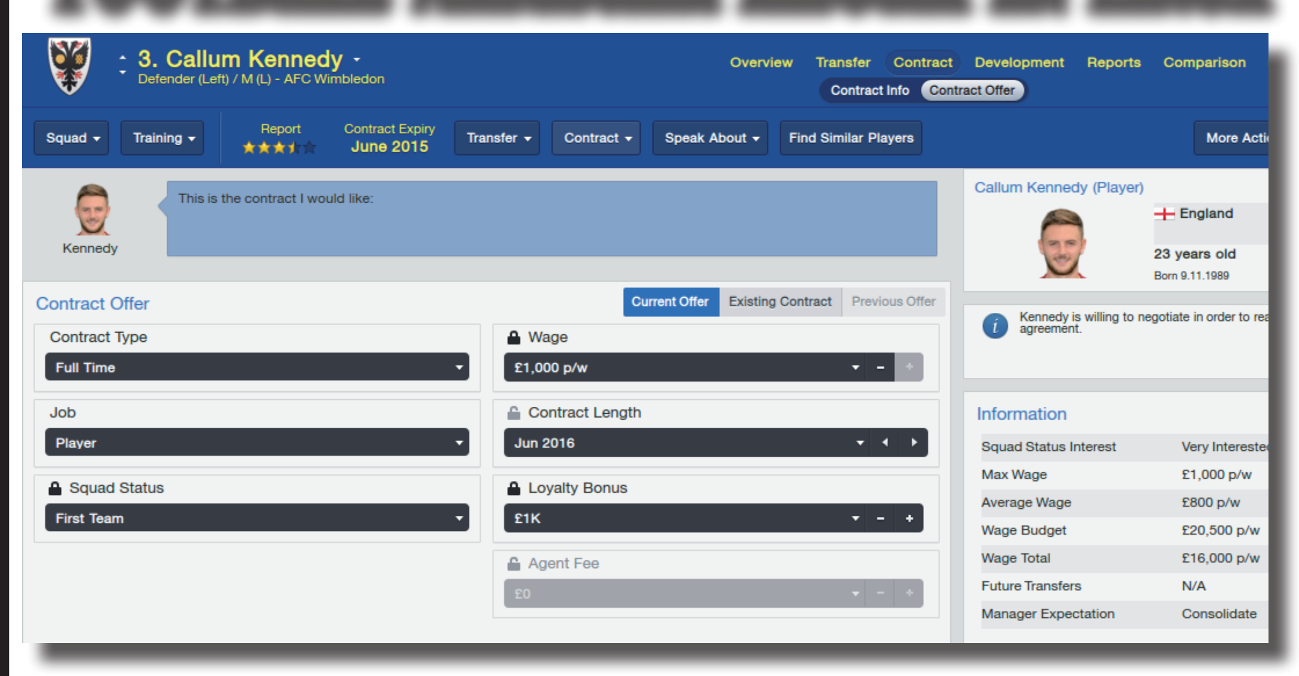






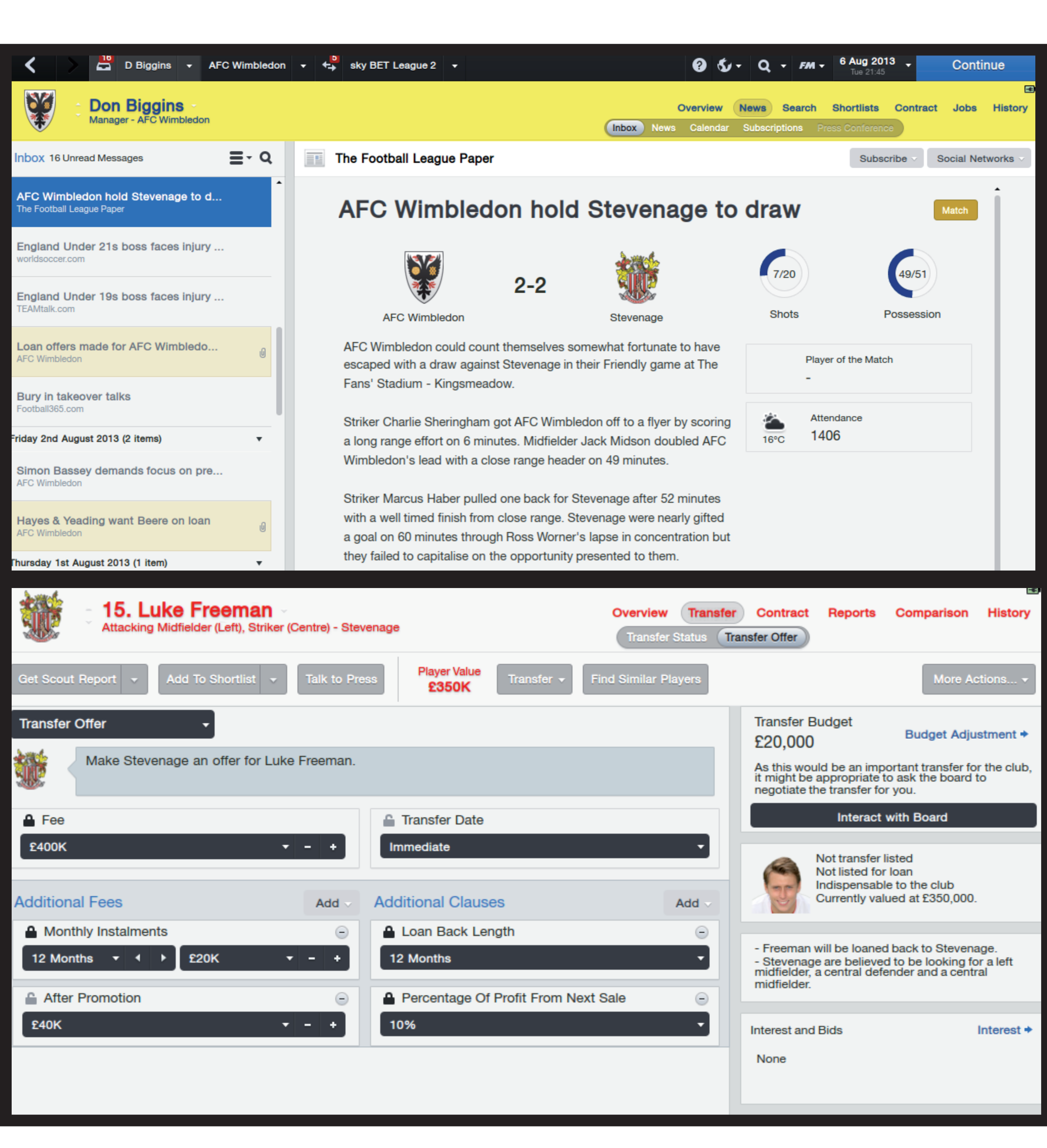


FOOTBALL MANAGER AHORA EN LINUX



rediseño de la creación de las tácticas y ahora la estrategia de equipo será más importante que nunca.

Los fichajes serán más realistas, como no, es lo que se busca al ser un simulador pero creemos que has conseguido mejorarlo bastante, ya que ahora las ofertas que recibiremos y los traspasos que hagamos por cada jugador están más ajustados a todo lo que afecte al equipo y al jugador en sí que queramos traspasar. Además de que ahora se han añadido unas cláusulas contractuales como la posibilidad de ceder a un jugador al mismo club que se lo acaba de vender y la opción de elegir una mezcla de cesión y una cantidad específica de dinero. Si os gusto como esta antes implementado este sistema no hay problema porque podéis hacer como siempre, por turnos, aunque ahora contamos con la posibilidad de ir haciendo en vivo. No queramos ser los reyes del mam-



bo. Tenemos que ayudarnos de lo que nos ofrece el juego y para ello debemos hacer caso y estar atentos a lo que pasa continuamente en el equipo. Los miembros del equipo técnico, por ejemplo, nos darán sus opiniones sobre cómo están rindiendo los jugadores y eso nos hará dar una idea de a quien tenemos que darles más tiempo en el campo. También podremos hablar directamente con algún jugador para ver como se encuentran y así hacer que todo el mundo esté contento.

Lo que vemos, la interfaz, ha sido mejorada, o mejor dicho ampliada. Una

GENERO: DEPORTIVO

PLATAFORMAS: PC, MAC, LINUX

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: SPORTS INTERACTIVE

3 www.pegi.info

FOOTBALL MANAGER 2014

HISTORIA	8.3
GRAFICOS	7.8
MUSICA	9.4
JUGABILIDAD	8.2
TRADUCCION	6.5

NOTA 8.2

REALIZADO POR CRISTINA USERO

de las mejoradas ha sido el rediseño de la página de resumen de entrenamiento, la central de fichajes y las noticias de portada. Contamos además con un zoom para configurar la interfaz a acorde con el tamaño de nuestro monitor para que veamos con más claridad los apartados que más nos importan en cada momento.

Una nueva función que también os gustará es la integración de Steam Workshop en el juego con lo cual podremos crear contenido y compartirlo. Compartir la base de dados ahora será muy fácil, también la posibilidad de compartir naciones y ligas nuevas y/o creadas por nosotros e incluso tendremos un editor de desafíos para que retemos a la gente a conseguir lo que nosotros queramos.

Si después de ver esto piensas que realmente el juego es muy complicado para ti y que no va vas a disfrutar lo suficiente jugando no te preocupes porque el juego cuenta con el modo Football Manager Classic. En este modo todo será más simple y sencillo podremos jugar fácilmente sin tener que estar tan pendiente de todos los detalles. Todo será más sencillo y básicamente nos preocuparemos de la estrategia de juego y de los jugadores que iremos convocando en cada partido. No es tan simple pero seguramente os resultará mucho más sencillo. También podéis comenzar con este modo para coger el ritmo de juego y una vez se os quede pequeño y decidáis que necesitáis más opciones para jugar cambiar al otro modo.

CONCLUSIÓN

FM 2014 ha completado los huecos que nos quedaban por rellenar en la anterior versión incluyendo muchas mejoras como también la posibilidad de compartir contenido a través de Steam Workshop.


BLOG
VISITA NUESTO BLOG
CREATIVE FUTURE



ESTA EDICIÓN LLEGA CON COMETARIOS DEL DIRECTOR Y UN COMPLETO VIDEO EXPLICANDO CÓMO SE HIZO EL JUEGO

Tras el exitoso lanzamiento del juego Deus Ex: Human Revolution agosto de 2011 Square Enix ha decidido sacar una edición más que mejorara y adaptada para la consola de Nintendo Wii U

Nos encontramos en el 2027, una era de gran innovación en el campo de la neuroprótesis, aunque no todo el mundo piensa que jugar a ser Dios es bueno. Puedes implantarte todo tipo de mejoras pero con cada una aumentaremos nuestros miedos y nuestra dependencia de la tecnología. Comenzaremos en la piel de Adam Jensen, un especialista en seguridad privada que es contratado a Sarif Corporation, una de las mayores corporaciones biotecnológicas, pero nada más comenzar el juego nos veremos inmersos en un asalto al edi-

ficio en el que resultaremos herido de gravedad, tanto que prácticamente todo nuestro cuerpo tendrá implantes biomecánicos. Desde ahí Adam se dedicará a descubrir la verdad y la enrevesada historia que abarca este juego ¿Estáis preparados para ayudarle? En esta edición para Wii U veremos dentro de la historia una nueva misión “El Rescate de Tong” y un capítulo nuevo: El Eslabón Perdido.

Deus ex Human Revolution está ambientado 25 años antes de la historia original con un argumento futurista en el Renacimiento Cibernético. Nos encontraremos ante una Detroit llena de ciber robots y de un modo de vida basado en las nuevas tecnologías. Dentro del juego nos encontraremos con más de 100 marcas nuevas (nada de mensajes subliminares ni publicidad) de ropa, coches y de cualquier cosa que aparece en el mundo. Os podemos decir que el equipo de diseño ha dedicado mucho tiempo y esfuerzo en crear este nuevo estilo de ropa e incluso algunas de las prendas que vemos se pueden comprar en nuestras tiendas ahora. Podremos viajar a través del mundo visitando docenas de lugares donde cada uno contará con su propio diseño. Adam Jensen tendrá todo tipo de mejoras o aumentos, desde habilidades para piratear todos los ordenadores, hasta mejores de saltos, fortaleza y ver a nuestros enemigos a través de las paredes.





PIRATEAR AHORA SERÁ MÁS FÁCIL CON EL GAMEPAD DE WII U

Todo esto nos ayudará en el desarrollo del juego, porque cada paso, será crucial para el rumbo que tomara la historia, cada decisión que tomemos o cada amigo o enemigo que hagamos afectará al desarrollo de nuestra aventura. Será más que imprescindible que decidamos con detenimiento en que gastar nuestros Praxis para conseguir los aumentos, todo dependerá de en que queremos especializarnos: podemos aumentar nuestra defensa para recibir más golpes, nuestras visión para ver antes o mejor a los enemigos

o nuestros dotes de pirata informático para recuperar información de todos los equipos que encontremos y también aumentar nuestra barra de experiencia.

El juego incluye una línea argumentar lineal aunque no estamos obligados a seguirla sin hacer nada más, al contrario, el juego dispone de muchas misiones secundarias que aumentaran sin duda nuestras horas de juegos, y casi todas distintas, podemos decir que nos encontramos ante un juego con un gran sinfín de posibilidades. Cabe destacar que tendremos la posibilidad de llegar a nuestros destinos de varias formas, no siempre estamos obligados a coger el camino rápido ni el difícil, tendremos muchas alternativas como introducirnos en un edificio a través de las ventanas, alcantarillas o piratear algún portón que nos de la opción de entrar por la puerta de atrás.

Las mejoras para la consola Wii U son muchas. Nuestro mando será el Centro Neuronal de nuestro protagonista que es uno de los aumentos implantados. Los menús de juego ahora son kits de herramientas, estos forman parte del desarrollo fluido del juego. Piratear que es algo clave en el juego




DEUS EX
HUMAN REVOLUTION™
DIRECTOR'S CUT


DEUS EX
HUMAN REVOLUTION™
DIRECTOR'S CUT
ENTER CODE
SATCOM UNIVERSAL SIGNAL JAMMER
ENTER CODE


DEUS EX
HUMAN REVOLUTION™
DIRECTOR'S CUT
DC-156
ALARMED

GENERO: ACCION

PLATAFORMAS: WII U

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: EIDOS MONTREAL

18
www.pegi.info

NOTA 8.8

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
DIRECTOR'S CUT

HISTORIA	8.6
GRAFICOS	8.4
MUSICA	8.4
JUGABILIDAD	8.5
TRADUCCION	10



REALIZADO POR ISA GARCIA

ahora será más intuitivo gracias al GamePad de esta consola, ahora lo importante será nuestra habilidad con las manos. También podemos ver el radar en nuestra pantalla táctil aunque será un poco diferente ya que podremos apuntar pistas, dibujar caminos o tomar apuntes.

Las nuevas características que veremos será por ejemplo la opción de devolver granadas desde el GamePad, un nuevo aumento del sistema Táctico de Reconocimiento de patrones el cual muestra el campo de visión de Jensen el cual variará con la visión del protagonista gracias a su giroscopio, aparecerán paquetes de información que contiene imágenes, grabaciones de voz e incluso notas.

Finalmente os podemos decir que al ser la versión Director´s Cut el juego incluye los comentarios del Director, casi ocho horas que nos revelaran secretos e información de los antecesores de la creación y producción del juego. A través del Centro Neuronal de Adam Jensen podremos acceder a una guía estratégica. Y para completar un video 'making of' de Deus Ex: Human Revolution de casi 45 minutos de duración.

CONCLUSIÓN

Deus Ex: Human Revolution se ha renovada para conseguir una mejorada versión. La edición que vimos hace unos años ya nos gusto bastante pero hay con el tiempo que ha pasado el juego con esas nuevas funcionalidades para Wii U consigue convertirse en un juego nuevo y muy completo.



Estoy seguro de que por todos es conocido el juego Minecraft, y aunque no tenga nada que ver con el juego que nos atañe, era imposible mencionarlo porque ambos están basados en la misma premisa, los super pixeles

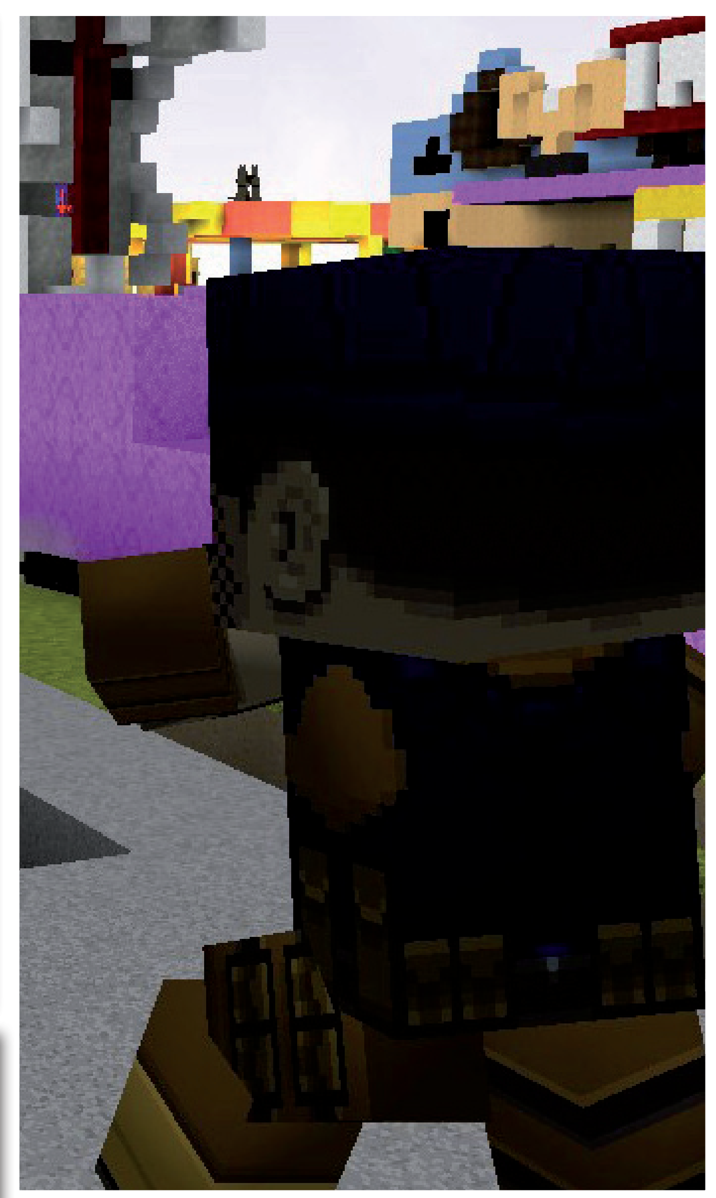
Con Guncraft nos encontramos ante un shooter en primera persona, solo que en este caso solo contiene dos opciones. La parte de creación tanto de las armas como de los escenarios, hecho para todo aquel que ame construir cosas, y la parte de acción que será enteramente PvP.

La parte de creación es bastante completa y se divide en 4 secciones. La primera como es obvio es la creación de armas, que es ilimitada, y cuando digo esto me refiero exactamente a eso, podemos crear todo lo que se nos ocurra. La segunda, la de escenarios, que aunque está algo limitado tenemos otra opción que es importar nuestros mapas de Minecraft lo que nos permite crear mapas inmensos. Eso sí, no será tan fácil publicarlo, pues antes tenemos que enviarlo al desarrollador del juego para que lo apruebe.

La tercera opción es el editor de skins de nuestros personajes, aunque para esto tendremos que hacer uso de un programa externo.

Y por último el editor de estructuras don-



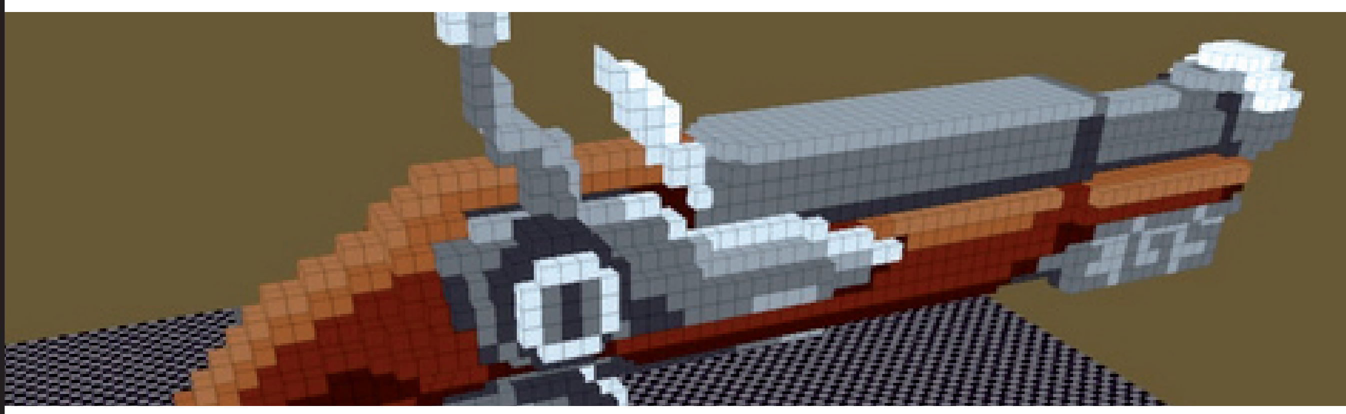




de podremos crear edificios y mecanismos más detallados para nuestro mapa.

Pero no os preocupéis pues para jugar no es necesario nada de esto pues tenemos una selección tanto de mapas como de armas y clases para elegir y así empezar a dar tiros directamente. También tenemos gran variedad de modos de juego, desde los típicos de capturar la bandera, todos contra todos y por equipos hasta los más novedosos como los de sobrevivir a la lava o las carreras. Además siempre podrás probar los diferentes modos creados por la comunidad.

REALIZADO POR JOSE M. ALCARAZ



La jugabilidad es la típica de los juegos PvP, partidas rápidas aprovechando al máximo nuestras habilidades y eliminando al enemigo o ganando la carrera. Todo depende del modo de juego que prefiramos. Un detalle a destacar son los escenarios destruibles y los vehículos que le dan más versatilidad al PvP.

El resto de aspectos no destacan demasiado. Gráficamente como es obvio dado el juego en el que está basado no tendremos unos escenarios apabullantes y el apartado sonoro es algo pobre, podrían haber añadidos algunas canciones más la verdad.

CONCLUSIÓN

Definitivamente un juego creado por y para los amantes de la construcción y para los que les guste ver las creaciones de los demás. Para los fans de los Shooters no está del todo claro, pero siempre puedes darle una oportunidad que es posible que te guste.



BATTLEFIELD 4

PROXIMAMENTE

¿QUIERES GANAR UNA COPIA DE BATTLEFIELD 4 PARA PS3?

EA

Entra en nuestro blog y enterate:

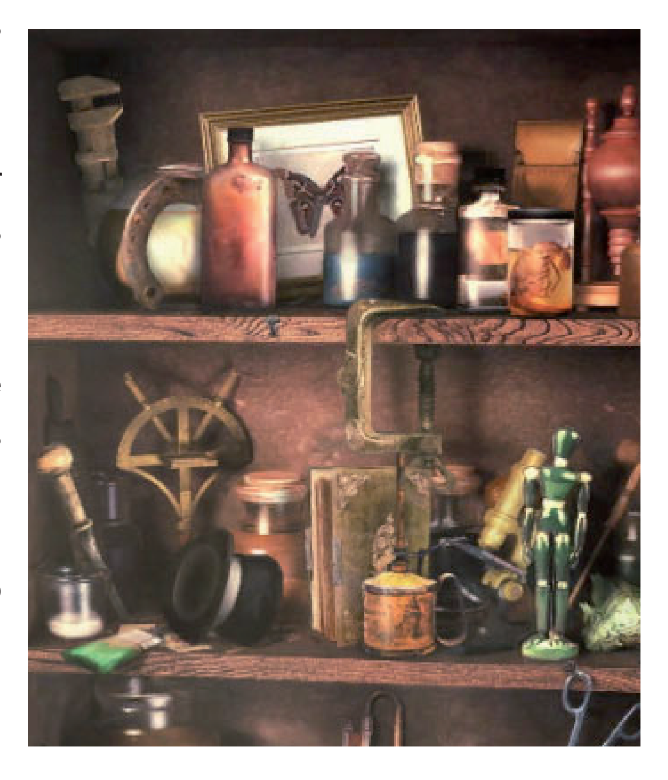
http://revistacreativefuture.blogspot.com.es/

REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE

Indice

TREASURE SEEKERS 3 COLLECTOR'S EDITION

Buscadores de Tesoros : Siguiendo Fantasmas tiene un argumento entretenido y simple que nos pondrá en el papel de Nelly y Tom que visitan la casa del cardenal en la que unos fantasmas viven atrapados por culpa de un alquimista. Nuestra labor en esta historia será lograr que todos los fantasmas sean liberados y derrotar al alquimista. Para ir avanzando a través de los capítulos, 5 en total ,tendremos que ir pinchando en el escenario los objetos claves y a su vez estos objetos unirlos con algunos para dar una variación. Siempre hay que fijarse en cada detalle de lo que nos rodea. De todos modos si nos perdemos tenemos la posibilidad de pinchar en un botón llamado Pista que nos indicará el siguiente paso para poder avanzar. Un punto a su favor para las personas que tengan problemas en seguir y así no abandonar. De todos modos contaremos con la posibilidad de jugar en Casual y Avanzando por lo que la posibilidad de ayudas se puede reducir para hacerse más interesante. Finalmente Buscadores de Tesoros: Siguiendo Fantasmas es un título entretenido y visualmente aceptable.



REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE

BRIGHTSTONE MYSTERIES

Brightstone Mysteries cuenta con un argumento llamativo en la que una policía de Nueva York tiene que viajar a Francia debido a un caso un tanto especial con un collar y una muerte que le llevará a un castillo con muchos secretos. Y es que con esta clave hace que nos llame la atención saber que ha ocurrido. Con muchos secretos que hay que resolver y personajes curiosos a nuestro alrededor, iremos avanzando por distintos escenarios con diseños llamativos. Iremos avanzando cuando encontremos los objetos ocultos en los escenarios llenos de desafíos en la que nuestra mente estará en constante trabajo. Dependiendo de cómo queramos vivir la aventura a nuestra disposición aparecen tres niveles de dificultad: Casual, Aventura y Desafiante. No puede faltar tampoco el botón de "Pista" para el momento en el que no sepamos que hacer. Con un argumento interesante y un buen rato de camino, Brightstone Mysteries es un título que merece ser probado.





Con Dragon's Prophet nos encontramos ante un título que viene de la mano de Runewaker, que si bien puede que no os diga mucho seguro que si lo hará cuando os diga que son los creadores de Runes of Magic

En la mayoría de los juegos de rol siempre tenemos por enemigo algún dragón, sea el juego que sea. Por eso con este MMO han querido darle una vuelta de tuerca y hacer de los dragones nuestros mejores amigos y fieles compañeros. Una vez que empecemos nuestra andadura por Auratia aprenderemos el manejo del personaje y las características del mismo y a los pocos niveles tendremos la oportunidad de domar a nuestro primer dragón. A partir de ese momento es donde realmente empezará nuestro viaje pues tendremos que entrenarlo y usar sus habilidades junto con las nuestras y os aseguro que esto no será nada fácil, pues el árbol de evolución de nuestros dragones es casi

tan complejo como el nuestro y además tenemos más de 300 distintos a elegir. Y por supuesto también tendremos PvP a lomos de nuestro dragón, además de poder usarlo tanto como montura como para que nos ayude en los combates. Otra de las características que llaman la atención de este juego es la posibilidad de tener tu propia casa en el lugar que quieras, lo que puede llegar a convertirse en una auténtica villa si te pones de acuerdo con tus amigos o con los compañeros de clan, y por supuesto altamente decorable.





Como se está viendo en la mayoría de juegos multijugador que han salido últimamente la creación del personaje es altamente configurable con hasta 70 cosas distintas que modificar. Lamentablemente solo tenemos una raza para elegir y respecto a las profesiones tenemos 4, aunque esperemos que en un futuro aumenten tanto una como otra.

Respecto a los combates es quizá donde se destaque un poco de los demás pues tenemos un sistema de combos muy al estilo Darksiders, es decir según el número y tipo de ataques que realicemos el personaje usará un com-

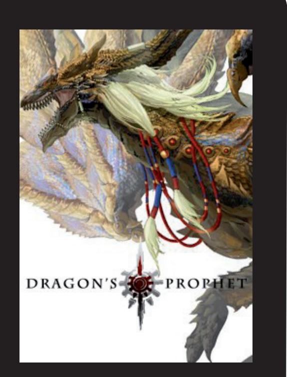
GENERO: ROL
PLATAFORMAS: PC
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA
DESARROLLADORA: RUNEWAKER

16
www.pegi.info

DRAGON'S PROPHET

HISTORIA	8.5
GRAFICOS	7.5
MUSICA	5.5
JUGABILIDAD	5.5
TRADUCCION	5.0

NOTA
6.8



REALIZADO POR JOSE MARIA ALCARAZ

bo u otro. También en el combate tiene puntos negros pues el sistema de apuntado deja bastante que desear. Es bien posible que al atacar en vez de hacerlo al que está delante de ti ataque a uno que incluso esta fuera de pantalla o intente atacar a uno a tu espalda. Además si eliges un personaje de rango es muy probable que cuando al que estás atacando llegue hasta ti se coloque justo encima de ti teniendo que moverte para poder atacarle porque dice que no está a la vista.

Gráficamente no está mal, tiene un aspecto muy cuidado tanto en los escenarios como en las ciudades, las cuales tienen bastante variedad. Respecto al diseño de personajes y enemigos está muy bien trabajado, dando a entender el cuidado que han tenido a la hora de crearlos, pero respecto a los efectos gráficos es otro cantar, pues en su mayoría tienen bastante mala calidad y la iluminación falla en ocasiones.

En el apartado sonoro tenemos una banda sonora muy conseguida con algunos temas muy pegadizos y acordes con el juego, sin embargo suenan de forma aleatoria no pegando a veces con el momento del juego. El problema aquí sobre todo viene de los efectos sonoros que no están muy logrados haciendo que no te metas realmente en lo que estás haciendo.

CONCLUSIÓN

En definitiva se trata de un juego que si bien por concepto y algunos detalles podría funcionar, al menos de momento y a la espera de nuevas actualizaciones se queda un poco por debajo de la media.

ALLGAME

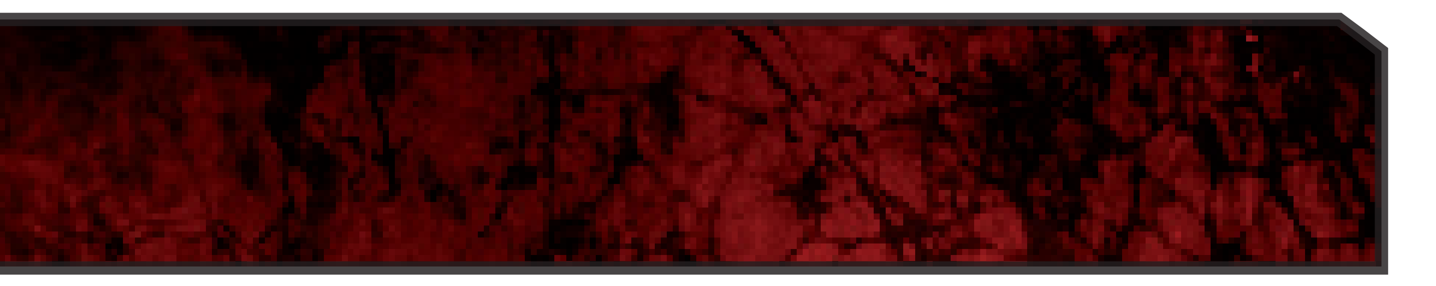
NBA 2K14 EN CUALQUIER MOMENTO Y EN CUALQUIER LUGAR

MyNBA2K14 ofrece a los jugadores acceso a los últimos resultados de la NBA, junto con dos nuevos modos de juego; MyGame y MyTeam Mobile, que permite ampliar y fomentar la experiencia de NBA 2K14 en cualquier momento y desde cualquier lugar.

El modo MyGame permite ganar hasta 1.500 VC (moneda virtual) cada 24 horas que los jugadores de consola podrán gastar en el juego mientras disfrutan de toda la actualidad de la NBA con acceso a los marcadores en tiempo real, perfiles de Mi Jugador y la opción de ganar o perder registros y estadísticas del modo Mi Carrera. Además, el nuevo modo MyTeam Mobile permite a los jugadores construir una colección de tarjetas con jugadores actuales y leyendas de la NBA para competir contra otros usuarios.



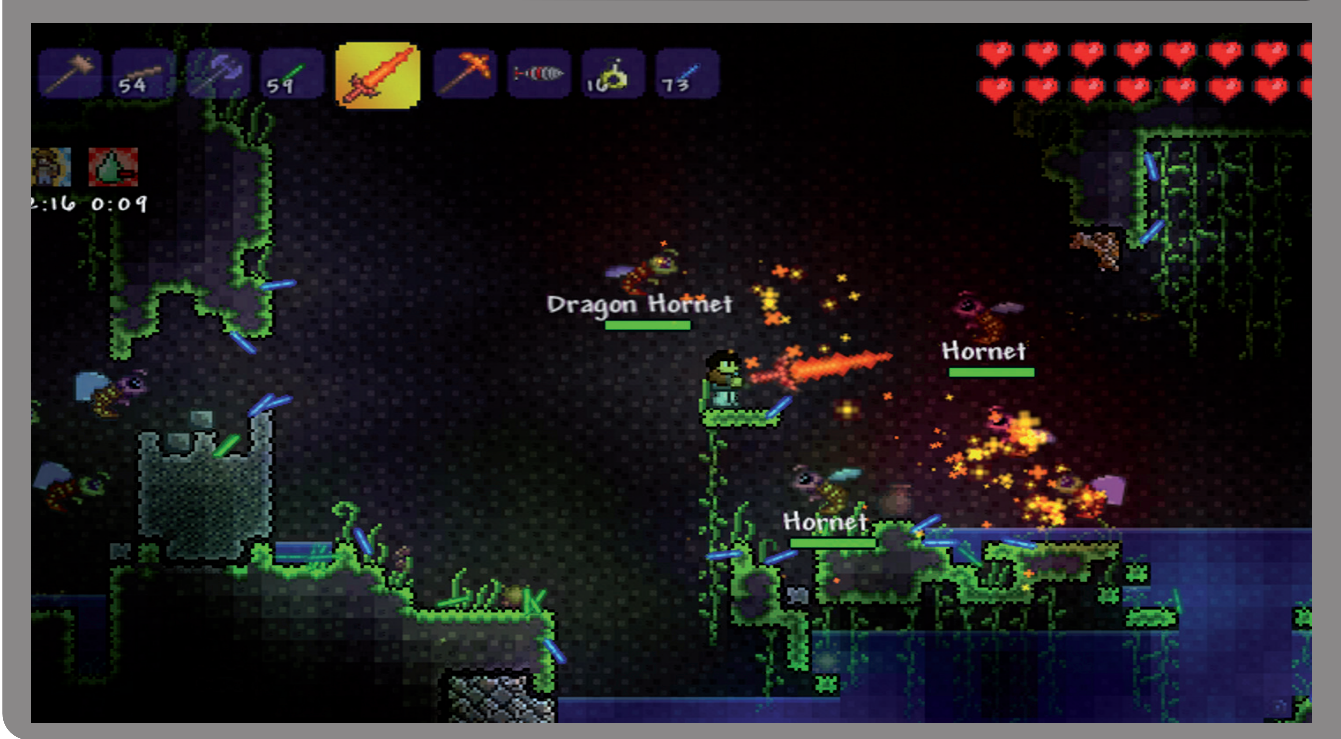




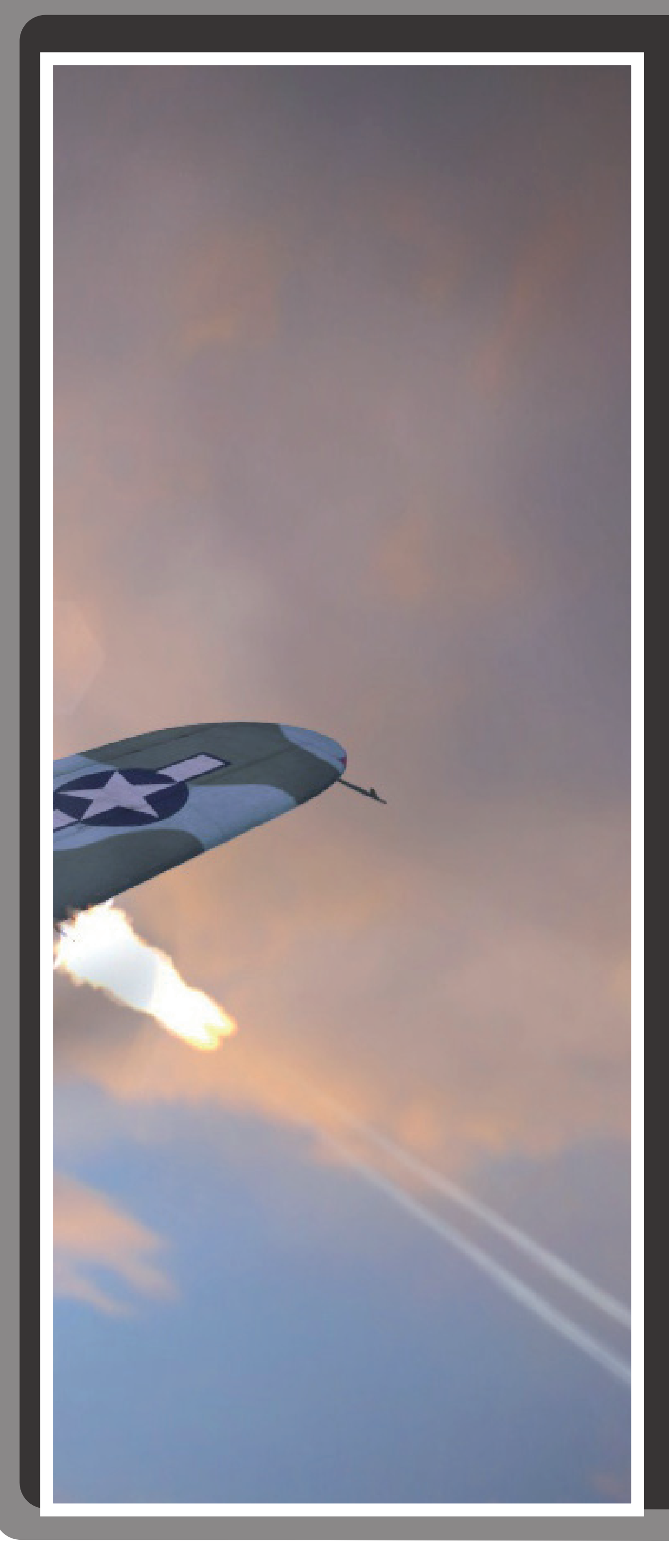
PAPÁ TIENE UN NUEVO... ¿PICO?

Los fans de Terraria de iOS y Android, podrán ahora jugar con – o en contra – otros jugadores de móviles en el salón. Pueden iniciar la Aventura juntos o bien luchar uno contra otro, con la opción Multijugador Wi-Fi para hasta cuatro jugadores. Esta actualización también incorpora la solución a varios errores, así como la posibilidad de poner items desde el mundo a tu barra de inventario.

Los jugadores de Terraria de Xbox 360 y PlayStation 3 pueden ahora disfrutar de más de una docena de nuevos items y combinaciones- incluyendo dos nuevas armaduras, fuentes de luz adicionales y bloques de construcción – además de más de 20 nuevos monstruos, como 8 nuevos zombis enemigos y 6 nuevas variantes del ojo del demonio temible.



EL ESPERADO MMO DE COMBATE AÉREO DE WARGAMING YA ESTÁ DISPONIBLE

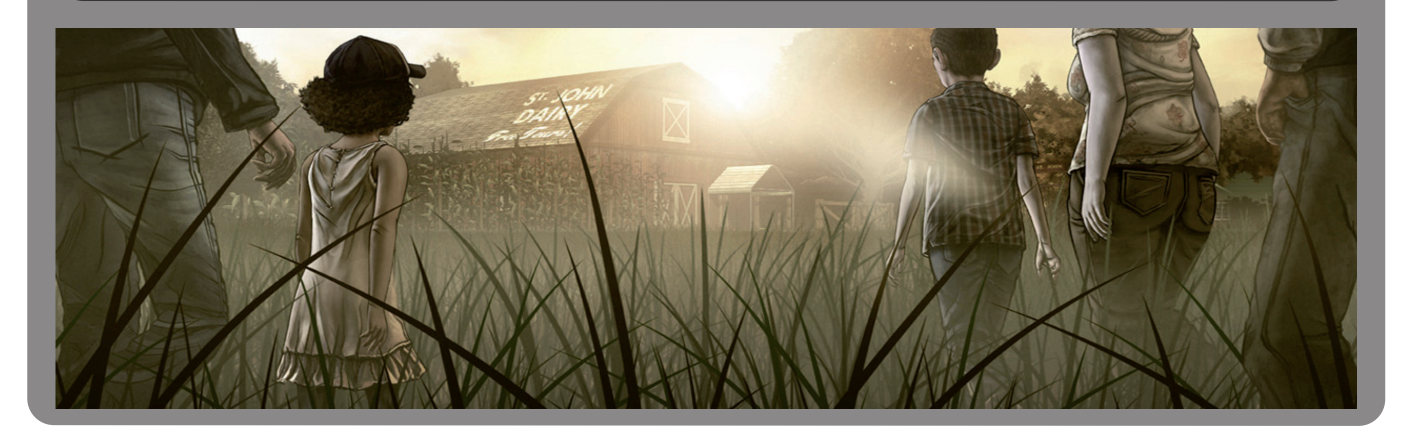


World of Warplanes despega para lanzamiento. Más de 4.5 millones de jugadores han participado durante la beta de desarrollo y prueba del juego, aportando importante información a los desarrolladores que ha ayudado formar el juego tal como lo vemos para su lanzamiento y convertirlo en un nuevo título free-to-play premium de combate aeronáutica.

Si os interesa el juego y seguís atentos a nuestra revista en el próximo número tendremos un análisis de este MMO para todo aquel que no se haya atrevido aún a lanzarse a la conquista del aire.

LANZAMIENTO DE THE WALKING DEAD GOTY

Esta edición de Telltale Games incluirá los 5 episodios de la primera temporada del juego, el DLC "400 Days", la banda sonora original y en exclusiva para la edición española, el primero de la serie de comics homónima en la que se basa el juego, escritos por Robert Kirkman.



¿ LIGHTNING DE LIGHTNING RETURNS: FF XIII EN FF XIV A REALM REBORN?

Pues estáis de suerte porque desde el pasado 14 de noviembre se ha iniciado un evento dividido en 4 fases que finalizarán el 9 de diciembre. Entre la recompensas del evento se incluyen 8 nuevas armas y herramientas. Para saber dónde conseguir las misiones del evento y más información entrad en: http://eu.finalfantasyxiv.com/lodestone/special/2013/Lightning_Strikes/



MONOPOLY BINGO Y MONOPOLY SLOTS

Como los propios nombres indican estamos ante un juego de bingo y el otro de máquinas tragaperras pero combinados con el mítico juego monopoly y de forma gratuita en Store, Google Play y Amazon Appstore.



PARADOX NOS TRAE DUNGEONLAND

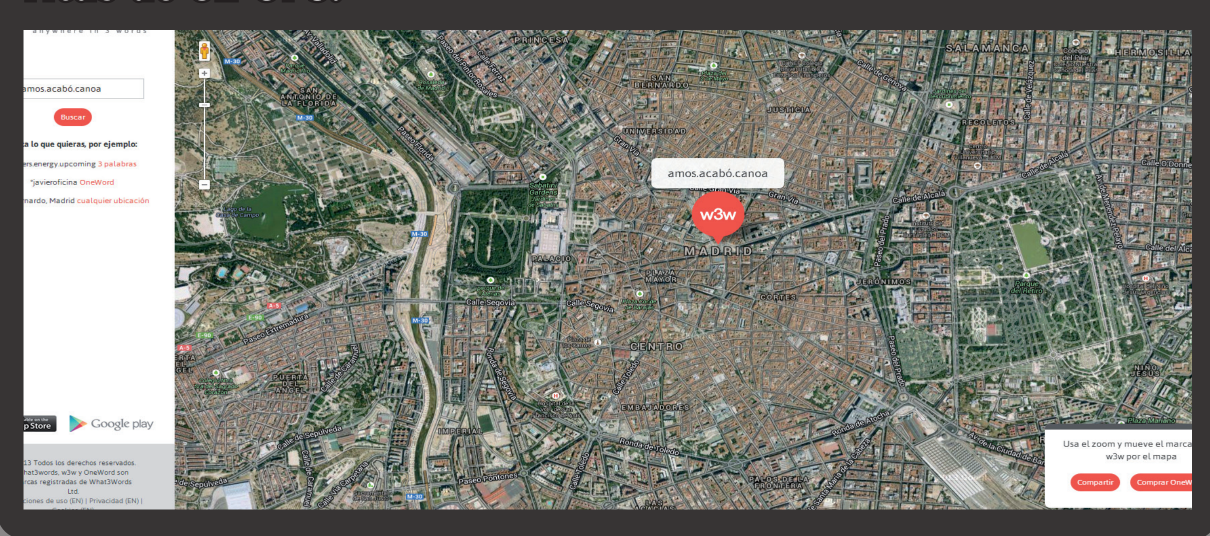
Se trata de un hack and slash que transporta a los jugadores a un mortal parque de atracciones medieval. Jugando como el El Pícaro, El Guerrero o El Mago, los héroes tendrán que trabajar juntos como un equipo para derrotar al diabólico supervisor de este “Reino Trágico”.Lo podéis adquirir desde Steam e incluye 53 logros y cromos de steam. Además tiene una Free Admision Edition desde el que podremos acceder a DM Tower, donde 3 jugadores deberán enfrentarse al parque de atracciones más terrorífico mientras un cuarto jugador lo dirige.




CREATIVE
FUTURE
117

WHAT3WORDS LANZA EL API DE SU SISTEMA DE LOCALIZACIÓN EN TRES PALABRAS

Esta aplicación simplifica la localización en cualquier parte del mundo, con un margen de precisión de dos metros. Con esta iniciativa posibilita que otros desarrolladores informáticos puedan crear productos que rentabilicen este sistema que logra una exactitud muy superior a la de una dirección postal, y más fácil de recordar que las coordenadas numéricas de un GPS.





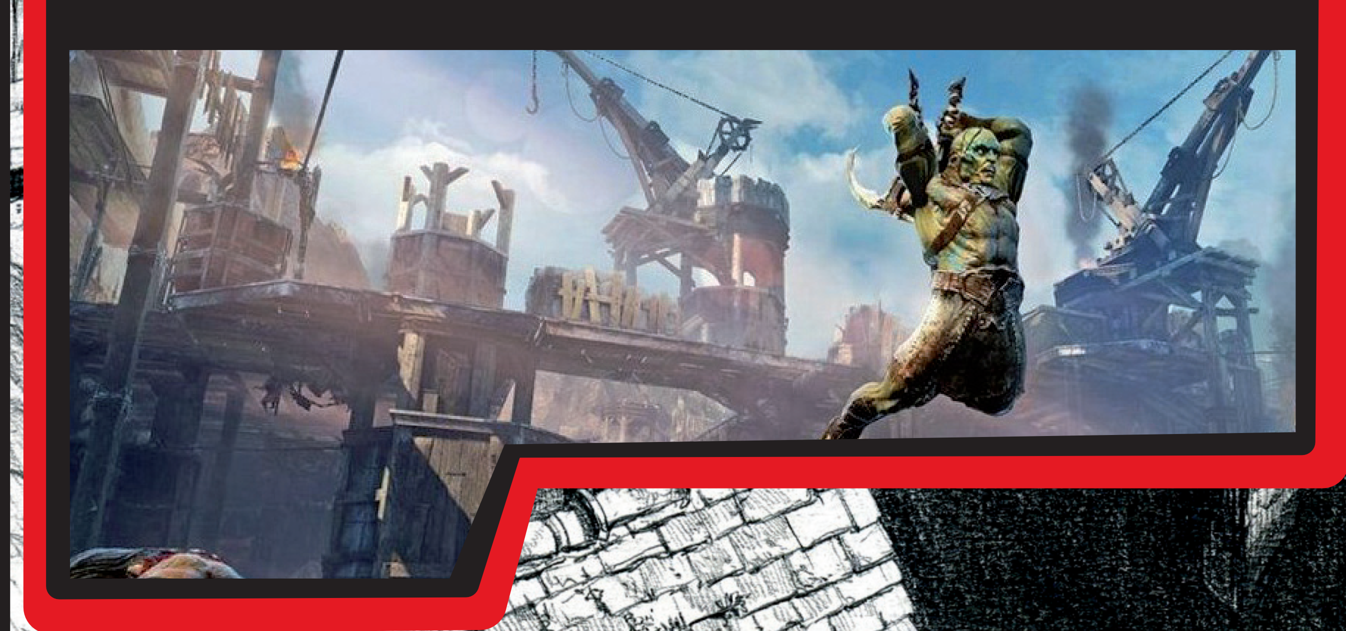
创新的未来是游戏杂志。
我们将谈论视频游戏上的所有新闻
PARA QUE
NO TE SUENE A CHINO
CUANDO TE HABLEN DE
VIDEOJUEGOS
CREATIVE
FUTURE
http://creativefuture.tk

AVANCES

WARNER ANUNCIA LA TIERRA-MEDIA: SOMBRAS DE MORDOR, UN NUEVO JUEGO EN TERCERA PERSONA CON UNA OSCURA HISTORIA DE VENGANZA

En La Tierra-Media: Sombras de Mordor, los jugadores asumirán el papel de Talion, un valiente explorador cuya familia es asesinada ante sus ojos en la noche en la que Sauron y sus ejércitos volvían a Mordor, tan sólo unos momentos antes de que él mismo también fuera asesinado. Resucitado por un Espíritu de Venganza y dotado con habilidades del más allá, Talion se aventurará en Mordor para destruir a todo aquel que le hizo daño. Durante el transcurso de su vendetta personal, descubrirá la verdad sobre el Espíritu que le poseyó, conocerá el origen de los anillos de poder y se enfrentará a sus verdaderos némesis.

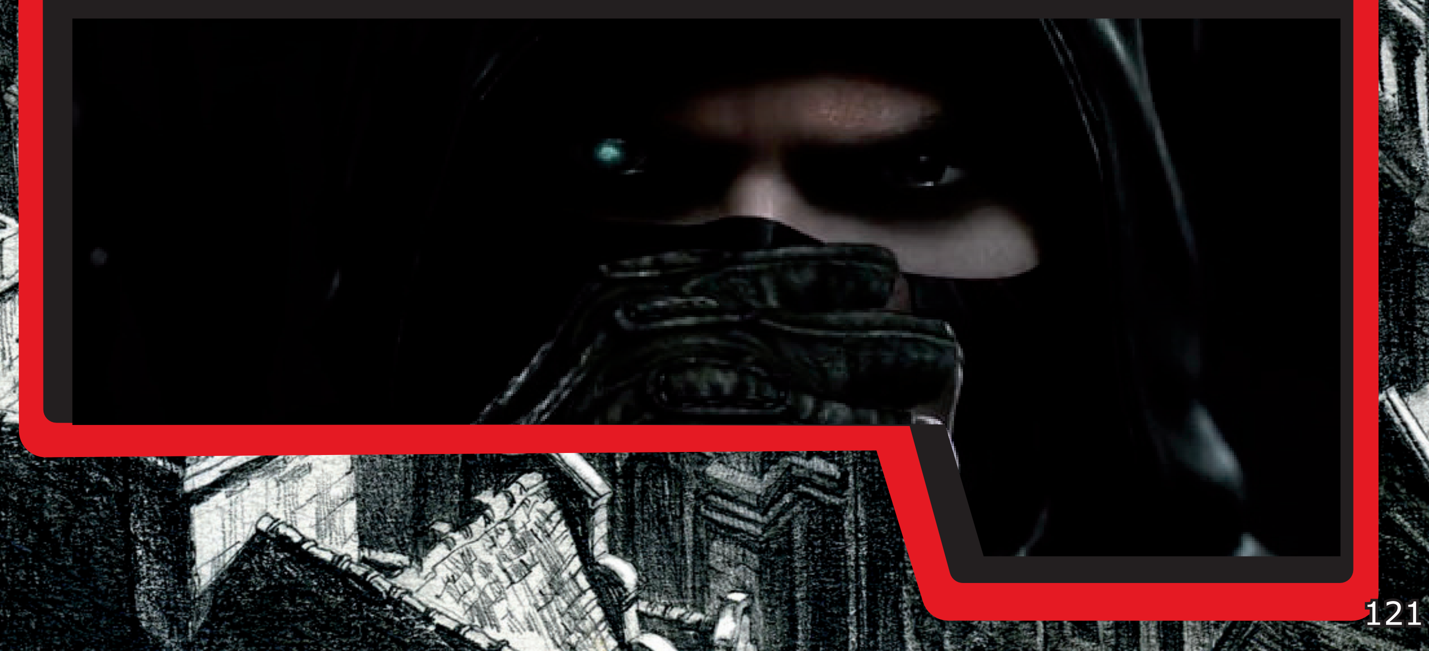
Si queréis más información o simplemente saber cuándo anuncien su fecha de lanzamiento entrad en: https://www.shadowofmordor.com/es/



THIEF SE LANZARÁ EL 28 DE FEBRERO DE 2014 EN TODA EUROPA

El Barón Northcrest ha impuesto una inexpugnable reclusión para la población de la Ciudad con la que controlar la insubordinación y sofocar la propagación de una misteriosa enfermedad que se disemina por las calles; que se adhiere a las mentes de las personas en las que provoca dañinas pesadillas y voces terribles en sus cabezas. Nadie se siente a salvo de esta enfermedad que la gente en las calles conoce como "Tenebra".

Tras regresar a la Ciudad, Garrett, el experto ladrón, debe alcanzar su escondite al otro lado de la zona de aislamiento del Barón, aunque oye por casualidad algo sobre unos objetos preciados en una joyería cercana. Escoge infiltrarse en la tienda por el camino y aunque sabe que no será fácil, no puede evitar echar una ojeada a lo que se oculta en su interior…



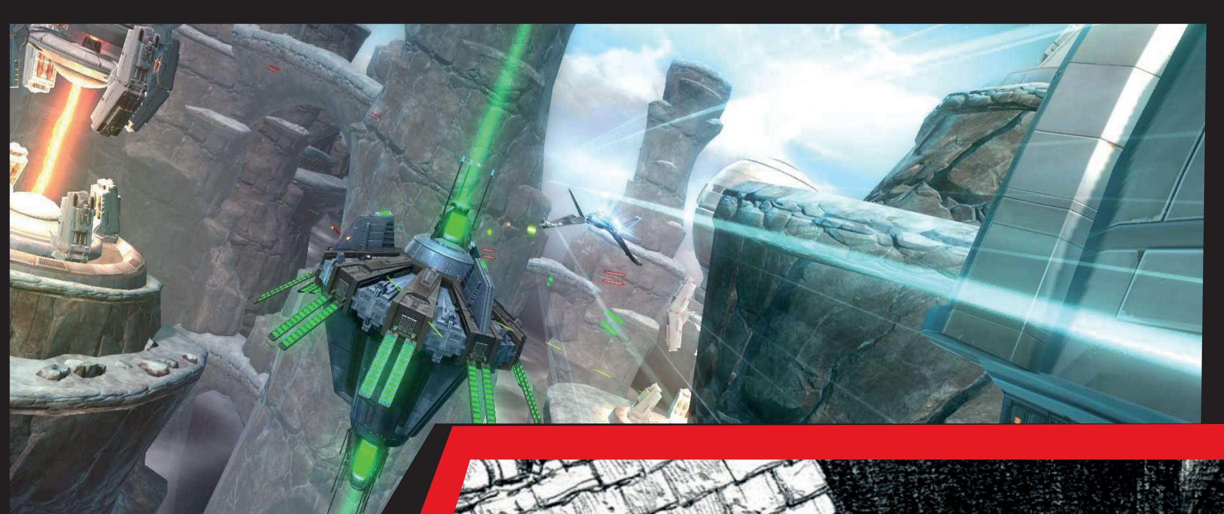
LUCHA CON LORD OF FIGHT

Kitmaker nos trae un nuevo juego en el que los mejores luchadores de la historia han sido reclutados para luchar el reto más alucinante de todos los tiempos. Únete y lucha. Si lo consigues formaras parte de un grupo que controlará todo el mundo.

LLEVA TU COMBATE AL ESPACIO CON STAR WARS THE OLD REPUBLIC

La nueva expansión para este juego con el nombre de Galactic Starfighter saldrá el 4 de febrero de 2014 y entre las novedades que traerá tenemos combates espaciales 12 vs 12, porque ¿quién dijo que los combates tenían que ser en tierra pudiendo manejar nuestra propio starfighter para derribar al enemigo?





¡¡CREATIVE FUTURE 4º ANIVERSARIO!!

BETHESDA SOFTWARE Y CREATIVE FUTURE TIRAN LA CASA POR LA VENTANA

¡REGALAMOS DLCS PARA SKYRIM Y DISHONORED!

PROXIMAMENTE

Bethesda

Entra en nuestro blog y enterate:
http://revistacreativefuture.blogspot.com.es/

The Elder Scrolls V
SKYRIM

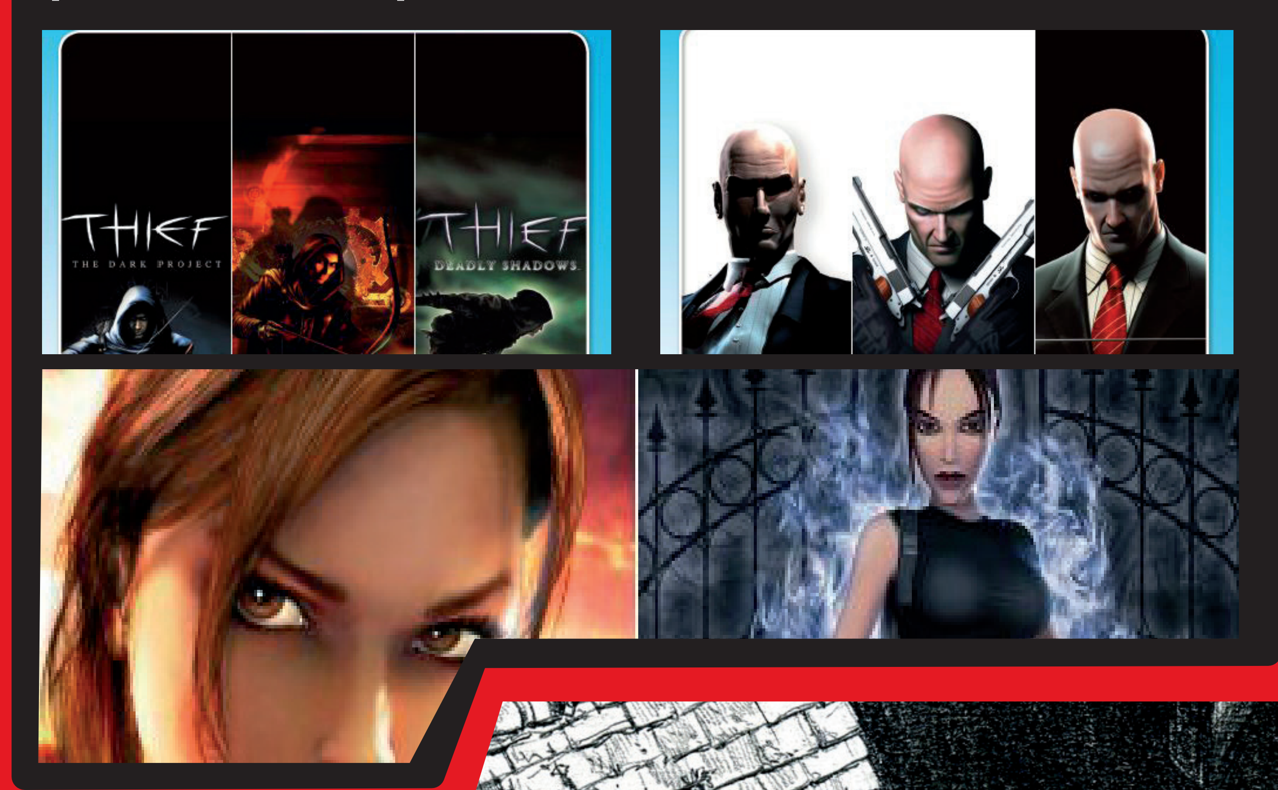


PEQUEÑA NOTICIA DE THE WALKING DEAD: TEMPORADA DOS

A la espera de su estreno digital más adelante este año, The Walking Dead: Temporada Dos – A Telltale Games Series consistirá en cinco episodios que serán lanzados para descarga digital a lo largo de la temporada y concluirá en 2014.

EL SELLO MEGAHITS RECIBE SEIS NUEVAS INCORPORACIONES

Koch Media ha anunciado la incorporación de seis nuevas producciones al sello MegaHits, que engloba las reediciones bajo un nuevo formato de grandes clásicos para PC. Se trata de seis recopilatorios de la firma Square Enix de franquicias de reconocido prestigio de acción y estrategia, a saber, Tomb Raider Quadrilogy, los dos primeros capítulos de Deus Ex, Hitman Trilogy, Thief Triple Pack, Pack doble de Just Cause y BattleStations Bundle, que se lanzarán el próximo 4 de diciembre de 2013.





AZPIRI VUELVE AL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS DE LA MANO DE NAMCO BANDAI GAMES IBÉRICA

Aquellos de vosotros que vivieseis en primera persona la "Edad de Oro del Software Español" sin duda conoceréis el nombre de Alfonso Azpiri, autor del arte de muchas portadas de juegos de la época. Ahora Azpiri vuelve al mundo de los videojuegos para una colaboración junto a Namco Bandai Games Ibérica con Dark Souls II, que llegará a tiendas el próximo 14 de marzo para PS3 y Xbox 360 (la versión de PC estará disponible un poco después).


EN EL PRÓXIMO NÚMERO...
XCOM ENEMY WITHIN
NEED4SPD
NEED FOR SPEED RIVALS
DESTINY